REVISTA OFICIAL NINTENDO | Wii U | NINTENDO 3DS



Potencia tus juegos con amiibo

LAS FIGURAS DE NINTENDO COBRAN VIDA

4 BOMBAZOS 3DS PARA 2015

Nº 268 / 3,50€ / Canarias 3,65 €
8 424094 810024 00268

CALENDARIO POKéMON 2015 + 2 PÓSTER ZELDA MAJORA'S MASK

SUPER SMASH BROS. for Wii U
¡Tus héroes a tortazos!

EL CINE DE LAS NAVIDADES... ¡EN TU CONSOLA!
Los Pingüinos de Madagascar + Big Hero 6



MEGA REVIEW
¡10 páginas para alucinar!

3
www.pegi.info

Nintendo

¿QUIERES UNIRTE A MI TOADAVENTURA?

LANZAMIENTO 2 DE ENERO

CAPTAIN TOAD™ TREASURE TRACKER



EXPLORA ESCENARIOS Y BUSCA LOS TESOROS



LÁNZATE A LA BÚSQUEDA DE TESOROS TAMBIÉN COMO TOADETTE

ENFRÉNTATE A ENEMIGOS PODEROSOS





www.nintendo.es

/NintendoES

Wii U™

Bienvenidos

Revista Oficial Nintendo

Nintendo®



Juan Carlos García

Una nueva cara para mirar al futuro

En abril de 1994, **Amalio Gómez**, en aquel momento responsable de la revista y del área de videojuegos en Axel Springer, me cedía el testigo como **director de Nintendo Acción**. Era el **número 17** de la revista, habíamos apostado por la portada de **Lost Vikings** y por un titular que venía muy a cuento: Que Odín os proteja.

Solo era el número 17, pero ya afrontábamos uno de los numerosos **cambios en el diseño** y el concepto de la revista que hemos llevado a cabo durante estos años. Con éste queríamos dar más peso a la actualidad, los reportajes y novedades. No voy a contar cuántos años han pasado, sería hurgar en la yaga, pero sí me gustaría deciros que soy yo el que hoy da el paso: os presento al **nuevo responsable de Revista Oficial Nintendo**, mi querido amigo Rubén Guzmán.

Vamos por partes

¿Va a pasar algo con la revista? No, tranquilos, **seguirá saliendo** a mediados de mes como siempre. ¿Y conmigo? Tras tantos años como cabeza de la revista, tengo la satisfacción del deber cumplido. Gracias al formidable equipo que me ha acompañado estos años, con la colaboración de mis jefes, junto a los chicos de Nintendo España, y de la mano de todos vosotros, hemos llevado a RON a convertirse en la **segunda revista de videojuegos más leída** de España, la única publicación oficial de Nintendo en Europa (y casi del mundo), y sobre todo a ser un medio en el que todos los nintenderos pudieran verse reflejados. Y no es poca cosa, que nintenderos hay de muchos tipos y muy exigentes: desde el joven fan de Pokémon al retrogamer, del zeldero de siempre a los que babean con Bayonetta, desde los que flipan con Tomodachi a los incondicionales de Mario. Todos han tenido, y tienen, un hueco en revista oficial Nintendo.

¿Entonces? **Empiezo una nueva etapa** en la que voy a encargarme de otras funciones en Axel Springer. Un cambio que supone todo un desafío para mi, y que me llevará a aprender muchas cosas.

Pero ahora quería hablaros de Rubén. Tras su andadura de más de 5 años como redactor jefe de la revista (y unos cuantos más en Axel Springer, escribiendo para otras publicaciones), ha sido mucho más que el 50% de RON. Rubén sabe cómo hacer una revista, conoce el mundo Nintendo a la perfección, es un enamorado de su filosofía, siente pasión por los videojuegos y reúne ciertas habilidades que solo pueden venir de serie en una persona: es prudente, meticuloso, elige con acierto, es reflexivo, muy generoso y cae bien. Puede que haya gente que controle el mundo Nintendo tanto o más que él, pero ninguno lo sabe contar como Rubén lo ha hecho.

A mediados de enero, el **número 269** de la Revista Oficial volverá a estar en la calle transmitiendo la misma pasión por el mundo Nintendo. Tendrá una portada explosiva, y en su interior temas de presente y futuro analizados con rigor y calidad. Rubén y su equipo os van a contar cómo será el nuevo Zelda de Wii U, os revelarán los detalles sobre StarFox, os traerán la nueva 3DS, los nuevos juegos de Pokémon... Con una nueva cara para mirar al futuro. ¡Adelante Rubén, y mucha suerte!

> LA REVISTA CAMBIA DE RESPONSABLE, PERO LA PASIÓN POR CONTAR TODO SOBRE EL MUNDO NINTENDO SERÁ IDÉNTICA.

El equipo de la Revista Oficial



Rubén Guzmán Bayonetta 2 Vs. Super Smash Bros. ¡Qué difícil elegir el mejor del año!



Gustavo Acero No vuelvo a pisar el online de Smash Bros: está lleno de 'enemiibos'.



Roberto Ruiz Anderson Smash Bros, SMT IV, Persona Q... menudo mes.



Borja Abadie Parece mentira, Nintendo lo ha hecho posible: ¡por fin tengo 'amiibos'!



Samuel González Mes muy retro con la CV de 3DS y Wii U. Sigo con Lufia 3, enganchado.



Laura Gómez Champiñones, colorines y cosas monas en el gran Captain Toad.



Luis Galán Revisando los Castlevania, y dándome un homenaje retro.

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO
Nº 268

PLANETA NINTENDO

REPORTAJES

NOVEDADES



GUÍA DE COMPRAS

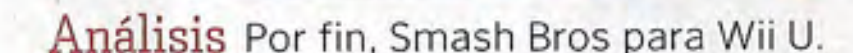
I LOVE NINTENDO

PRÁCTICO



página **34** Análisis Rubí Omega y Zafiro Alfa es uno de los juegos del año para 3DS, y te lo contamos en esta review. Alucina con todas las sorpresas que traen los nuevos juegos.





página **44**
Análisis Por fin, Smash Bros para Wii U.



página **16**
Reportaje Lo que viene a 3DS para 2015.



página **24**
Reportaje ¡Todo sobre las figuras amiibo!

2 PÓSTER ESPECIAL ZELDA
Majora's Mask

Regalo doble: póster para coleccionistas de Zelda Majora's Mask y un calendario de 2015 para que vivas a tope tu fiebre por los nuevos Pokémon.



Agenda Nintendo®




Ya disponible

Wii U
Gol Stadium

¿Eres futbolero? Nintendo y Gol Televisión te traen la nueva aplicación Gol Stadium, con la que podrás ver en tu Wii U el mejor fútbol del planeta en HD. Disfruta de su contenido gratuito: programas (Especiales, Partidos para la historia, Planeta Axel), calendario y clasificación. O mira todo el fútbol en directo una vez que te hagas socio de Gol Televisión. Tienes Liga BBVA, Copa del Rey, UEFA Europa League y una selección del mejor fútbol internacional. www.goltelevision.com



Ya disponible

PROMO ESPECIAL SMASH BROS
Banda Sonora + Mewtwo

Si registras Super Smash BROS Wii U y 3DS en el Club Nintendo antes del 20 de enero, te llevas dos regalos: el CD Premium Sound Selection de Smash BROS., con 72 temas de ambas versiones, y la descarga gratuita de Mewtwo (para esta última basta registrar ambos juegos antes de 31 de marzo).



Enero 16

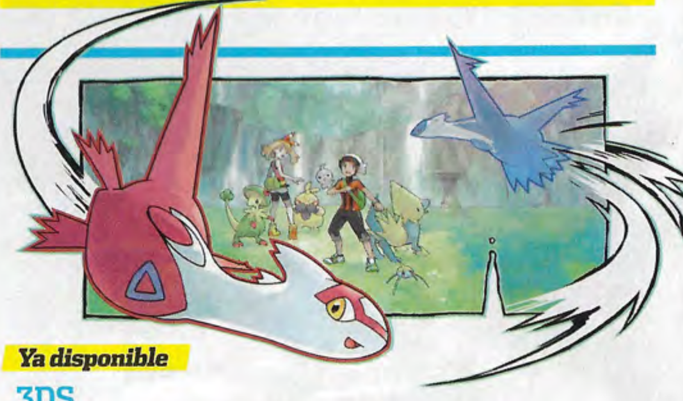
3DS
Nintendo Pocket Football Mario vs Donkey Kong

Los juegos digitales más populares de 3DS dan el salto a tu tienda, donde se presentan en cajas con los códigos de descarga en su interior. Los tres primeros son un pack doble de Mario vs Donkey, y Pocket Football.

Diciembre 23

¡NUEVO PACK!
Wii U + Super Smash Bros.

Si aun no tenéis Wii U, Nintendo os lo pone en bandeja lanzando un nuevo e irresistible pack junto al soberbio Super Smash Bros. for Wii U. El pack incluye el juego en versión disco, una Wii U con memoria interna de 8 GB, y un Wii U GamePad, además de una barra sensora.



Ya disponible

3DS
Ticket Eón Pokémon Rubí Omega y Zafiro Alfa

29 entrenadores misteriosos en 29 ciudades portan un ticket eón en su 3DS. Activa tu Streetpass, y el VideoNav del juego, y sigue las pistas que Nintendo deja en sus redes sociales desde el 13 de diciembre.

➲**Las armas** serán uno de los puntos diferenciadores del juego. Fíjate en la variedad que presenta este grupo de "comandos".

Wii U • 2015

¡Splatoon, qué pintón!

Descubrimos nuevas pantallas de uno de los juegos que va a revolucionar tu Wii U durante 2015, ¡calamar!



¿Héroe?

Al parecer, este ¿calamar? tiene la clave de lo que está ocurriendo entre Inklings y pulpos. Nos irá dando pistas a lo largo de la aventura en modo para 1 jugador.

La primera toma de contacto fue explosiva. Cuatro contra cuatro. Online. Unos héroes peculiares, que arrojan tinta como locos, que juegan con ella, sobre ella. Mucha acción. Un uso bien aprovechado del Wii U GamePad. Y al final, ¡zas! un equipo ganador.

Creíamos que eso había sido todo, pero el contacto inicial, fugaz, está dando paso a un juego redondo, único, que quiere ir más allá de un shooter al estilo Nintendo.

El pez batería

Y es que acabamos de conocer que Splatoon tendrá **modo historia**, es decir, aventura para un jugador (además del multi, claro). Y eso añadirá profundidad, porque habrá guión, un diseño de personajes y escenarios en los que desarrollar el argumento. También hemos descubierto el nombre con el que se conoce a estos seres antropomorfos: Inklings. Con ellos nace un nuevo mundo en el que la tinta, los pulpos y un pez batería serán también los grandes protagonistas. ¿A alguien se le había ocurrido que bajo el mundo de Splatoon ➲

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES





PÁG. 12 El cine de Navidad

Big Hero 6 y Los Pingüinos de Madagascar aterrizan en el cine y en tu consola.



PÁG. 14 Primer contacto

Todos los nuevos detalles que hemos descubierto de Xenoblade Chronicles Wii U.





Los Inklings son estilosos, ágiles y muy combativos. No cejarán en su empeño de capturar terreno a base de pintura.



Este paisaje encharcado será nuestra zona de "guerra". Prometen ser escenarios variados, llenos de plataformas, obstáculos...







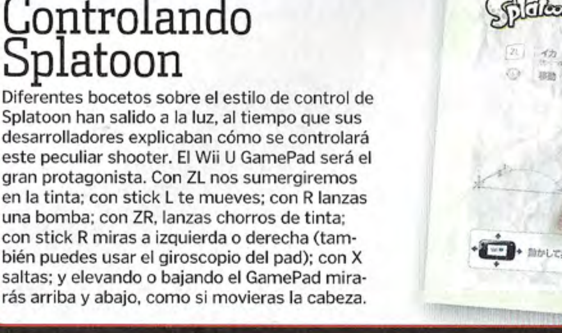
EL EQUIPO NINTENDO EAD #2 ESTÁ DANDO FORMA A UNA NUEVA LICENCIA QUE COMBINARÁ EL ESTILO NINTENDERO CON LA PASIÓN MULTIJUGADOR

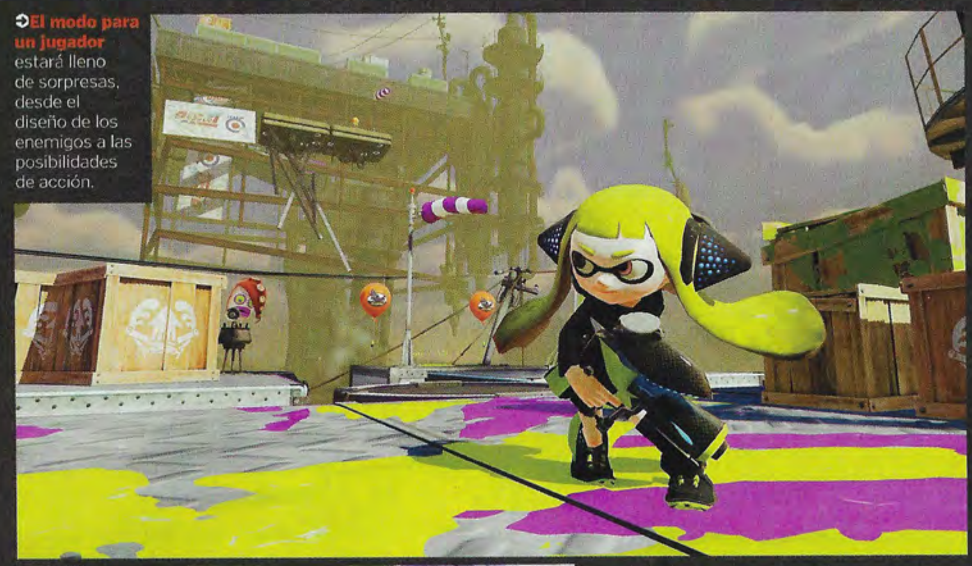


Elige a tu Inkling, personalízalo con sus diferentes accesorios y ¡sal ahí a soltar toda la tinta que puedas!

Controlando Splatoon

Diferentes bocetos sobre el estilo de control de Splatoon han salido a la luz, al tiempo que sus desarrolladores explicaban cómo se controlará este peculiar shooter. El Wii U GamePad será el gran protagonista. Con ZL nos sumergiremos en la tinta; con stick L te mueves; con R lanzas una bomba; con ZR, lanzas chorros de tinta; con stick R miras a izquierda o derecha (también puedes usar el giroscopio del pad); con X saltas; y elevando o bajando el GamePad mirarás arriba y abajo, como si movieras la cabeza.





El modo para un jugador estará lleno de sorpresas, desde el diseño de los enemigos a las posibilidades de acción.



Las bombas son capaces de hacer estragos aunque nos consuman casi toda la tinta. Lo bueno es que hay diferentes tipos, como la de arriba, cuyo uso es más táctico.

viviera una comunidad de pulpos? Bueno, comunidad... más bien fuerzas armadas de Octopus, cuyo plan es dejar sin energía el mundo de la superficie tras secuestrar a un pez batería. El objetivo entonces es avanzar por los escenarios, encharcarlos de pintura mientras nos hacemos cargo de las fuerzas del pulpo, guiados por un misterioso personaje cuyo papel en el juego iremos conociendo.

Elige traje

Según lo que publica en su twitter oficial el equipo de Splatoon, los Inklings serán personalizables. Primero su 'outfit', la vestimenta y accesorios, como zapatillas o pañuelos; y después las armas, cuya variedad y posibilidades va a ser uno de los puntos más fuertes del juego, aunque aun se sepa bastante poco.

Como calamares, tendremos la habilidad de "nadar" en nuestra propia tinta, la que lancemos desde nuestro depósito, y además aprovechar para recargarlo. No solo eso, también nos moveremos como pez en el agua, saltando a otras plataformas con la misma tinta o subiéndonos por las paredes. En pleno combate contra las fuerzas de Octopus, podremos utilizar armas especiales con las que aumentar nuestro poder. Por ejemplo, una barrera que durante un periodo de tiempo rechazará todos los ataques del oponente. O el ya presentado rifle de precisión, que se podrán encontrar durante el juego para equipar a nuestras fuerzas.

¿Que si podremos usarlas después en los combates mutlijugador cuatro contra cuatro? Todo está por descubrir aun en Splatoon. A lo largo del próximo 2015 iremos desentrañando el misterio. Pero está claro que pinta muy bien.



LAS FUERZAS DE OCTOPUS no rezuman inteligencia precisamente. Pero esos deslizadores aéreos parecen temibles.



Los Inklings al transformarse en calamares pueden atravesar rejas tan fácilmente como veis en la imagen.

El equipo de Splatoon lo tuitea todo

Los creadores de Splatoon (el equipo EAD #2) no dejan de surtirnos de novedades sobre el juego a través de su cuenta oficial de twitter (@SplatoonJP) que te hará pasar un momento divertido (cuando consigas traducirla del japonés). Tan pronto te cuentan las funciones de un nuevo arma de "tinta masiva" que acaban de implementar en el juego, como describen cómo se cocina un buen plato de calamares en su tinta.



LOS INKLINGS

Son los personajes que tenéis bocetados arriba. Los desarrolladores de Splatoon nos han contado que se trata de calamares con forma humana a los que podremos personalizar desde las armas a la ropa, incluyendo camisetas y gafas. Salta a la vista que quieren ir a la moda. Además de su look, también podremos elegir entre diferentes armas 'lanzachorros'. Algunas de ellas no solo te permitirán pintar más terreno, sino también aumentar tu poder o incrementar tus habilidades, por ejemplo creando una barrera protectora transparente.



Y LOS DE OCTOPUS

¿Qué cuenta el equipo EAD sobre Octopus? Pues en realidad, estas fuerzas "malvadas" han salido a la luz hace poco, como parte del modo para un jugador que fue revelado recientemente. Por lo que sabemos, las fuerzas de Octopus viven en un mundo subterráneo, pero están fascinados por lo que ocurre sobre sus cabezas, en la tierra de los Inklings. ¡El ataque está a punto de comenzar! Y mucho ojo con su tinta, tiene efectos únicos: por ejemplo es capaz de encoger lo que nosotros hayamos ampliado.



¡¡Elige entre distintos coches, aviones y barcos!!

¡¡16 circuitos a lo largo de 5 localizaciones!!

¡¡gana ventaja usando los distintos power up!!

¡¡compite en trepidantes carreras 3D con tus personajes favoritos,!!

¡¡por tierra, mar y aire!!





más información en www.meridiem-games.com

MdM Meridiem

DE LA GRAN PANTALLA A TU NINTENDO

El cine de las navidades

Dreamworks y Disney ya han hecho sus apuestas en la cartelera. Ahora es momento de





Los Pingüinos tienen su propia serie, pero aun no se habían estrenado en la gran pantalla como personajes protagonistas.

Consolas: 3DS, Wii U, Wii **Lanzamiento:** Ya disponible (y también la película en cines) **Tipo de juego:** Aventura de espías

Los habíamos visto en las sucesivas entregas de Madagascar, poniéndole chispa, sarcasmo y buen rollo a las situaciones de los animales del zoo. Era hora de que Dreamworks les diera su propia película. Con buenos (ellos) y malos (un pulpo que quiere acabar con todos los pingüinos del mundo), y un desarrollo con los 90 minutos más disparatados del cine de animación. Persecuciones explosivas, diálogos de partirse de risa y una misión imposible que la compañía Little Orbit ha trasladado a Wii U, 3DS y Wii con una aventura que nos convierte en pingüinos-espía de élite. La idea del juego es alternar el control entre cualquiera de ellos utilizando sus habilidades cuando lo necesitemos, ya sea explotando cosas o resolviendo puzles. Misión tras misión hasta vérnoslas con el archienemigo pulpo Octavius.



El ritmo de la peli es acelerado y divertido, dos de las claves que podréis disfrutar en esta increíble persecución en Venecia.

Tras años en televisión, los pingüinos no han perdido un ápice de humor. ¡Y en la peli son más ingeniosos aún!



El juego promete tantas situaciones disparatadas como la propia película. Cuando estos 4 se juntan...



Alternaremos el control entre Skipper, Kowalski, Rico y Soldado según necesitemos sus habilidades.



La aventura nos propondrá diferentes misiones que se saldarán con explosiones, saltos, puzles...



en tu consola

presentaros cómo llegarán a tu consola.



Consola: 3DS Lanzamiento: 19 de diciembre (como la peli) Tipo de juego: Acción





Película

Big Hero 6 es una comedia de aventuras y acción para todo tipo de públicos. Con magia Disney y Marvel a partes iguales.

Plataformas, acción y aventura para la versión en 3DS de la nueva película de Disney.

Película

Su título es Big Hero 6: Batalla en la Bahía y prosigue la historia del niño que protagoniza la película, Hiro Hamada, a lo largo de 20 niveles en los que interactuaremos con los seis miembros de su equipo. ¿Que qué equipo? El que ha reunido Hiro, y que incluye a su hermano Tadashi, a Go Go Tamago, Wasabi No-Ginger, Honey Lemon y Fred. Todos ellos han sido convertidos en héroes robotizados gracias a la tecnología de un robot llamado Baymax. La película se inspira en un cómic de la Marvel y tiene aventuras, comedia y mucha, mucha acción. Igual que en el juego, que también nos lleva hasta la ciudad de San Fransokyo para detener una invasión de robots de batalla. Cada nivel del juego pondrá a prueba las habilidades de los diferentes personajes entre plataformas, combates y jefes finales que dejan sin habla. Suena casi tan bien como luce, ¿no te parece?

Juego

Juego

El juego llega a 3DS con una historia que sucede tras los hechos de la película. Nos lleva a San Fransokyo, y mezcla aventura, plataformas y combates sin tregua.

Primer contacto

Xenoblade Chronicles X

En 2015 llegará a Wii U un juego que rivalizará en grandeza con el mismísimo Zelda. Un RPG en el que te jugarás el futuro de la humanidad.



1 Un nuevo mundo

La humanidad ha de **abandonar la Tierra** debido a una guerra intergaláctica, y el planeta del juego será su nuevo hogar. Habrá que **explorarlo,** descubrir sus peligros y conseguir que la humanidad prospere.

2 New Los Angeles

Será el primer asentamiento de los humanos. Una **gran ciudad** con estética del siglo XXI, ideal para comprar equipo, preparar a nuestros personajes, **aceptar misiones**, curar nuestras heridas...



3
Nuevos héroes

Manejaremos un **equipo de héroes** que forjará lazos internos: habrá **misiones específicas** para estrechar su amistad que repercutirán en su eficacia en los combates en tiempo real.

TODO UN PLANETA ALIENÍGENA POR EXPLORAR SERÁ EL ESCENARIO DE UNA AVENTURA DE ROL Y CIENCIA FICCIÓN DESTINADA A DEMOSTRAR EL ENORME POTENCIAL DE Wii U.

4
Extraterrestres

Xenoblade se desarrollará en un gigantesco **escenario abierto**, lleno de vida y especies alienígenas. Para recorrerlo dispondremos de **mechas**, que también usaremos en combate.

4Detalles



Xenoblade Chronicles para Wii, la primera entrega de la saga, es considerado como el mejor RPG japonés de la pasada generación. Tiene un 91% de media en Game Rankings.



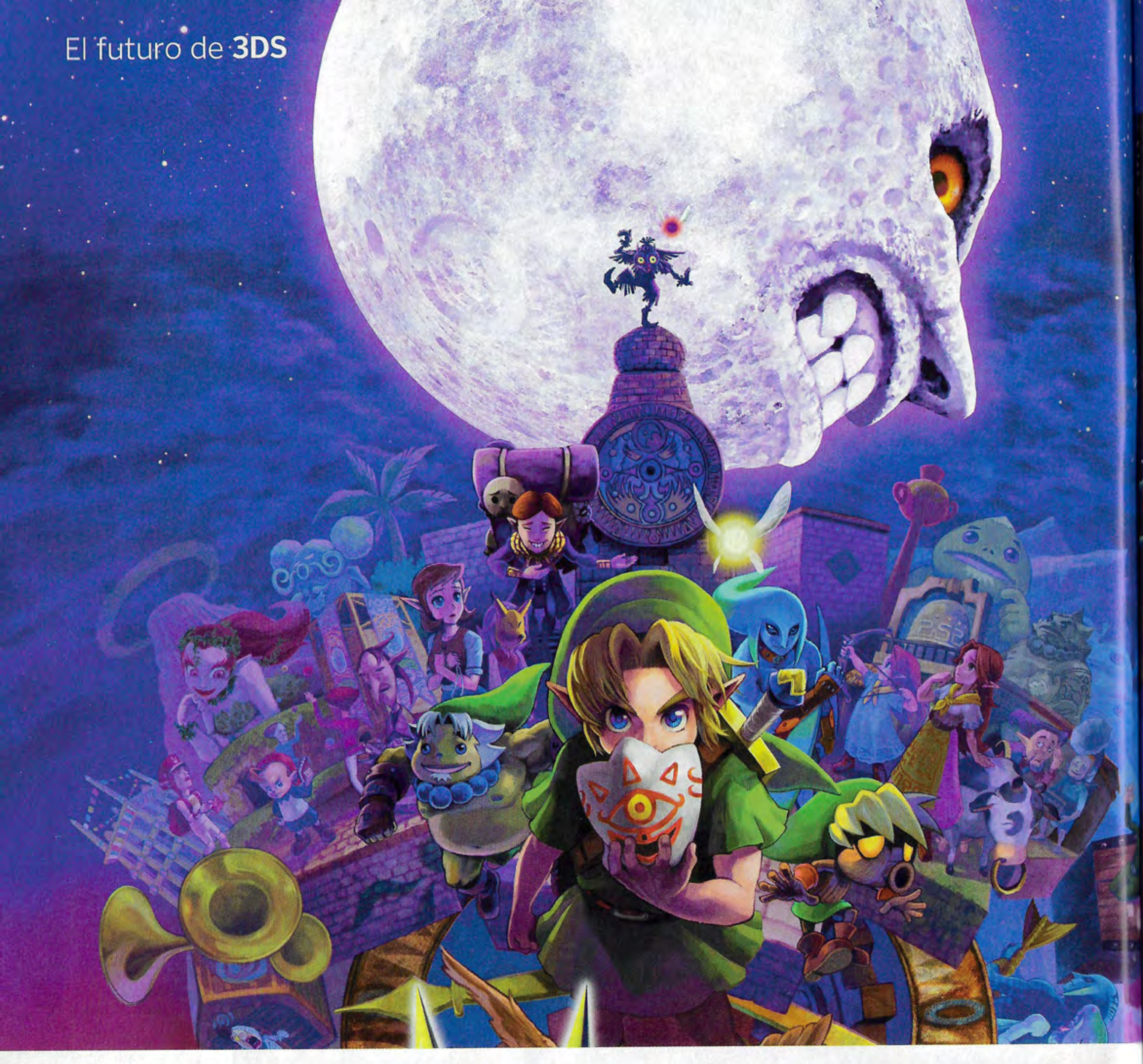
Tetsuya Takahashi es el responsable del nuevo juego. El líder de Monolith Soft trabaja en él desde que acabó Xenoblade, con el objetivo de profundizar aun más en su género favorito: la ciencia ficción.



La relación argumental entre este nuevo Xenoblade y el de Wii, si existe, aún es desconocida. Eso sí, aparecerá la raza Nopon, a la que pertenecía Riki, personaje del primer juego.



¿No probaste Xenoblade en Wii? En 2015 llegará la conversión para la Nueva 3DS. Solo se podrá jugar en la nueva máquina, ya que aprovechará su mayor capacidad de memoria.



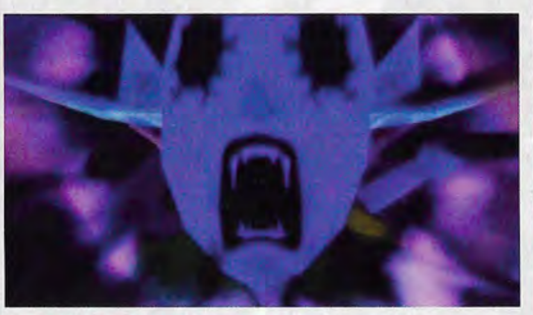
4 bombazos para 3DS en 2015

El ritmo de imprescindibles para la portátil no desciende. Prueba de ello son estas cuatro nuevas obras maestras, a caballo entre la aventura y el rol, que llegan el año próximo





En Termina, Link conocerá a muchos nuevos personajes, pero también se encontrará versiones de algunos personajes de Ocarina of Time.



Las máscaras transforman a Link en Goron, Deku y Zora, ganando habilidades como rodar o respirar bajo el agua. Un héroe más versátil que nunca.

Género Rol | **Compañía** Nintendo | **Fecha** Primavera

The Legend of Zelda Majora's Mask 3D

El reverso oscuro de Ocarina of Time.

Lo que hace de **Majora's Mask** un Zelda diferente es la sensación de estar atrapado en un sueño o, peor aún, en una pesadilla que se repite sin fin. Cuando todo parece que va a acabar con **la caída de la Luna sobre Termina** y la total destrucción de mundo, Link usa la Ocarina del Tiempo y vuelve al principio del primer día...

Bajo la máscara

Sí, Majora's Mask no se desarrollará en Hyrule, a pesar de ser una continuación directa de **Ocarina of Time** (concretamente, en la línea temporal en la que el Héroe del Tiempo ha vencido a Ganondorf e impedido que llegue a conquistar Hyrule, con lo que Link sigue siendo un niño). Al comienzo del juego, **Skull Kid,** el muchacho que posee la Máscara de Majora, traslada a Link a **Termina**, mundo condenado a morir en tres días. Afortunadamente, Link posee **la Ocarina del Tiempo**, y siempre podrá volver atrás con todos los objetos y las reliquias que consiga en las mazmorras, para tratar de **impedir el desastre**.

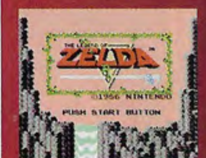
+info

Link conservará la Ocarina del Tiempo, e irá aprendiendo melodías con diversos efectos mágicos.

MAJORA'S MASK NOS SUMERGIRÁ EN UN UNIVERSO MÁS OSCURO, AL QUE LINK ARROJARÁ LUZ CON SU HEROÍSMO

LOS ZELDA DE 3DS

Majora's Mask será el segundo remake de un Zelda que reciba 3DS, después de Ocarina of Time. Pero además la consola tiene un Zelda exclusivo y muchos clásicos que puedes recuperar en la Consola Virtual. ¡Esta es la lista completa!



THE LEGEND OF ZELDA: el primero, el original. Es difícil, pero tiene mucho encanto y te sorprenderá que en él ya estaban casi todos los elementos clave de la serie.



ZELDA II THE ADVENTURE OF LINK: el segundo Zelda de NES, una aventura de desarrollo lateral 2D.



LINK'S AWAKENING, el primer Zelda portátil es genial y está en la eShop en versión DX (Game Boy Color).

La edición especial

Los europeos vamos a recibir una edición especial de Majora's Mask que incluirá el juego con su caja habitual, una chapa, una caja de metal para guardar el cartucho y un póster reversible. ¡A la altura de un juego de culto para miles de fans de nuestro continente!

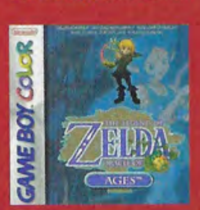


LA CHAPA vendrá en su propia funda y tendrá la forma de la Máscara de Majora, pero de color plateado y con un alfiler para prenderla.

SKULL KID será el prota del póster, en una imagen que rememora su aparición al principio del juego. ¡Alucinante!



ORACLE OF SEASONS: Link usaba un cetro para cambiar de estaciones del año. Era compatible con...



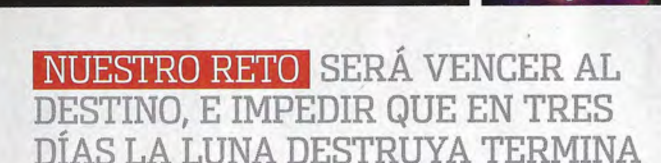
...ORACLES OF AGES: para ver el final completo hay acabar los dos juegos. Aquí Link usaba un arpa para viajar en el tiempo.



OCARINA OF TIME 3D, "remake" del, para muchos, mejor juego de la historia.



A LINK BETWEEN WORLDS: el único creado para 3DS expresamente, con sabor clásico y técnica moderna.



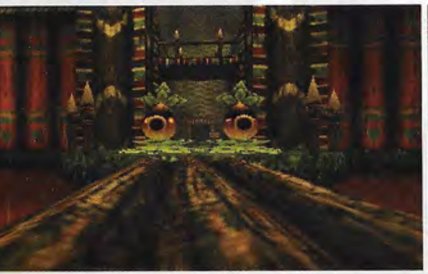
NUESTRO RETO SERÁ VENCER AL DESTINO, E IMPEDIR QUE EN TRES DÍAS LA LUNA DESTRUYA TERMINA

➲ Esta mecánica le permitirá, además, conocer a los habitantes de Termina e ir descubriendo como ayudarlos, lo que dará lugar a **misiones secundarias inolvidables**.

Un mundo diferente

Majora's Mask mantiene la exploración de mazmorras, pero da más importancia que Ocarina of Time a todo lo que ocurre fuera de ellas: además de las historias secundarias, Termina ofrece **más minijuegos** y situaciones sorprendentes. Además, Link contará con **un nuevo tipo de objetos**, **las máscaras**, que le dotarán de nuevas habilidades, aumentando las posibilidades de juego. Y después, quedan las mejoras: **los gráficos rediseñados** y la prometida "dinámica más fluida", que suponemos se referirá a un sistema de guardado más flexible que el de N64 (solo podíamos guardar en puntos determinados del escenario). Con eso ya estaremos ante un juego genial, pero no descartamos que Nintendo se guarde alguna sorpresa para hacer la versión de 3DS aún más inolvidable que el juego original.

➲**Skull Kid, el villano del juego,** posee los increíbles poderes mágicos de los que le dota la siniestra Máscara de Majora.











Fossil Fighter en DS

Fossil Fighter cuenta con dos entregas para DS que solo salieron en Japón, USA y Australia. Fueron codesarrolladas y publicadas por Nintendo. En FF Frontier, el primero de 3DS, Nintendo produce y distribuye, dejando el desarrollo en manos de Red Entertainment y Spike Chunsoft.





Fossil Fighter nos sumergirá en un mundo de ciencia-ficción en el que podremos devolver a la vida a los dinosaurios... ¡y entrenarlos!



El elemento más original será la posibilidad de recorrer el mundo del juego en vehículos de cuatro ruedas, con muy diferentes características.



+info
Habrá tipos de ataques, como hielo o fuego, y cada Vivosaurio será vulnerable a algunos.

Género Rol | **Compañía** Red Entertainment | **Fecha** 2015

Fossil Fighter Frontier

¡Hazte con todos los dinosaurios!

Si te gustan los juegos de rol y coleccionismo de criaturas, muy atento a este, porque lo que coleccionarás serán ni más ni menos que **Vivosaurios**. Es decir, dinosaurios revividos con el material de los fósiles que encuentres en tus expediciones... que, por cierto, harás al volante de diversos vehículos, lo que añadirá componente de conducción al variadísimo desarrollo del juego.

Parque... ¿vivásico?

La parte de exploración será muy importante: a bordo de nuestro vehículo, usaremos un radar para descubrir los fósiles. Y diferentes vehículos poseerán diferentes características, como su velocidad o la capacidad para transportar fósiles. Una vez detectado un fósil, tendremos que **excavarlo usando el stylus** en la pantalla táctil, con herramientas como martillos o taladros. Y habrá que usarlos con cuidado, porque cuanto más íntegro recuperemos el fósil, más poderoso será nuestro vivosaurio.

Por supuesto, nuestros dinos combatirán en batallas por turnos contra Vivosaurios salvajes, usando para ello los **diferentes ataques y habilidades** que irán aprendiendo cuando los entrenemos. Estas peleas también podremos vivirlas en **multijugador** local y online para hasta **6 jugadores**, y el juego también incluirá un modo de **exploración cooperativa** para tres jugadores, aunque solo local.

FOSSIL FIGHTERS SERÁ UN JUEGO DE ROL ÚNICO, QUE MEZCLARÁ UNA GRAN VARIEDAD DE GÉNEROS



Género Rol de acción | **Compañía** Capcom | **Fecha** 2015

Monster Hunter 4 Ultimate

+info
Será compatible con el Botón Deslizante Pro, o usará el segundo stick en la Nueva 3DS.

La caza se vuelve más peligrosa que nunca.

Consciente que tiene en sus manos la gallina de los huevos de oro, la única franquicia que hoy en día rivaliza en ventas con Pokémon en Japón, **Capcom** cuida cada Monster Hunter al detalle. Y, aunque los occidentales llevamos esperando MH4 más de un año desde el lanzamiento nipón, pronto nos llegará **la edición definitiva,** la que incluye más armas, monstruos y escenarios que nunca. Y, sobre todo, un juego en el que **la caza sube de nivel**, con cazadores aún más habilidosos... y bestias más terribles y poderosas.

Más listos que nunca

Los cazadores de Monster Hunter, serán **más ágiles**: treparán más rápidamente y en cualquier dirección, además de atacar a la vez que saltan. Así que prepárate para subirte a las alturas y caer sobre los monstruos, ya que también podrás agarrarte a su grupa (eso sí, piénsatelo, subirte encima de un Rathian puede no ser lo más aconsejable). Además, en esta ocasión contaremos con 12 tipos de armas, y las dos nuevas: **el bastón insecto** (una mezcla de pértiga y alabarda) y **el hacha cargada**, que puede cambiar a hacha o espada según nos convenga. Vaya, que se preparen las bestias... ¿o no?

Los monstruos serán los más temibles hasta la fecha. Contando

CAPCOM HA CREADO EL JUEGO MÁS GRANDE DE 3DS, INMENSO EN MUNDOS, MONSTRUOS Y ARMAS



Bestias más inteligentes y peligrosas, capaces de usar el entorno para esconderse, protegerse o atacar, nos esperan en el nuevo Monster Hunter.





Este es el Damiyo Hermitaur, una especie de cangrejo gigante. El juego abre el abanico con monstruos como este y otros inspirados en arañas, murciélagos...

LOS CAZADORES SERÁN MÁS ÁGILES PERO ¿PIENSAS QUE LOS MONSTRUOS NO VAN A SER MÁS LETALES?

Juego de... todos

Disfraces de Sonic, Mario, Luigi y Mega Man para los felynes, armas de Link o Samus... En MH4 hay guiños de muchas compañías niponas. El último: armas basadas en el juego musical Taiko Drum Master de Namco.



todas las especies, incluidas las pequeñas (pero no las subespecies) serán casi 100, una cifra nunca vista en la serie. Y serán más listos, capaces de **usar también el entorno en su favor** y hasta de emboscarte.

Nuevas misiones

MH4 Ultimate será la primera entrega de la serie con juego online independiente (en MH3 Ultimate, para jugar online a la versión de 3DS había que conectarla con la versión Wii U). **Cuatro cazadores** vamos a afrontar juntos una enorme variedad de misiones. Además, en el modo Historia la trama ganará importancia, con un hilo argumental más trabajado, varias ciudades que usaremos como base y más personajes no jugables con los que interactuar. Además, habrá nuevos tipos de misiones: las de **Gremio** se generarán aleatoriamente y en ellas ganaremos armas y armaduras con estadísticas modificadas. Y podremos cambiar misiones de este tipo con otros jugadores, mediante **modo online** o en red local, o incluso vía **Street Pass**. En caso de jugar en solitario, las nuevas misiones de **Exploración** también serán aleatorias y con recompensas únicas. Y solo en las misiones de Gremio y Exploración accederemos a algunas armas y armaduras de anteriores entregas de la serie, algo que los cazadores veteranos adorarán.

Vuelven los Felynes como ayudantes controlados por la CPU, y esta vez usarán vehículos o monturas que aumentarán su velocidad y poder.



Los entornos serán más variados y grandes (aunque seguirán formados por zonas conectadas). Eso sí, no habrá batallas acuáticas.

CAPCOM EN 3DS

Han sido pocos, pero fuertes: Capcom ha apoyado a 3DS con sus tres franquicias más importantes, creando algunos de los mejores juegos de la máquina.



SUPER STREET FIGHTER IV fue juego de lanzamiento. Lucha de primer nivel.



THE MERCENARIES, un juego de acción multijugador con personajes de la saga Resident Evil.



REVELATIONS fue más allá: una nueva aventura de la saga creada para la portátil.



MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE demostró que Capcom considera a 3DS una consola clave.





Cuando los aliens invaden la Tierra, la última línea de defensa de nuestro mundo es el equipo S.T.E.A.M. reclutado por el Presidente Lincoln.



La tecnología con la que frenamos a los invasores es... ¡el vapor! Es la energía de las armas de ciencia-ficción del juego. Ambientación 'steampunk', vamos.

Género Estrategia | **Compañía** Intelligent Systems | **Fecha** Primavera

Code Name S.T.E.A.M.

+info
La estética y el desarrollo de la trama convertirán a este juego en una de las sorpresas del año.



Los nuevos defensores de la humanidad.

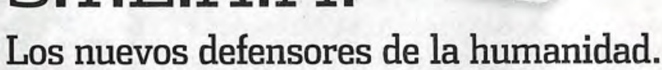
Responsables de las series Advance Wars y Fire Emblem, los chicos de **Intelligent Systems** son los indudables maestros japoneses de la estrategia por turnos. Y, sin abandonar el género que dominan a la perfección, van a dar rienda suelta a su imaginación en **Code Name S.T.E.A.M.**, un juego de argumento, estética y ambientación sorprendentes.

Héroes del pasado

La Tierra está amenazada por alienígenas, y solo puede salvarla un equipo de superagentes liderado por... **¿Abraham Lincoln?**

Efectivamente, Code Name S.T.E.A.M. se desarrolla en el siglo XIX, pero los humanos no están indefensos ante los aliens: el equipo de agentes S.T.E.A.M. está equipado con una **futurista tecnología** basada en el uso del vapor.

Con este argumento, Code Name S.T.E.A.M. nos introducirá en **escenarios tridimensionales**, en los que la acción se seguirá desde una inmersiva cámara en tercera persona más propia de un juego de acción. Por ellos nos desplazaremos en tiempo real, pero cuando llegue la hora de combate, pasaremos a luchar por turnos. Nuestro equipo



CODE NAME S.T.E.A.M. OFRECERÁ ESTRATEGIA DESDE UNA PERSPECTIVA DIFERENTE: EN TERCERA PERSONA.

Siguiendo la estela de Fire Emblem Awakening

Intelligent Systems son también los creadores de Fire Emblem: Awakening, y eso se notará en este juego: aunque cambie la perspectiva de la acción, a la hora de luchar nuestro alcance se medirá en casillas, atacaremos por turnos y cada unidad será diferente.

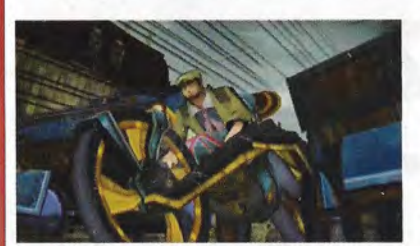




ESTÉTICA 'STEAMPUNK', PERSONAJES QUE PARECEN SACADOS DE UN CÓMIC MARVEL DE LOS 60... ¡SERÁ ÚNICO!



La estética de cómic se verá reforzada con onomatopeyas que irrumpen en pantalla o diálogos colocados en bocadillos de cómic.



El mundo que recorreremos será ciberpunk: barcos voladores, trenes, dirigibles... mezcla de estética del siglo XIX con ciencia-ficción.

estará formado por **cuatro héroes** que elegiremos de entre un grupo mayor, y los que ya conocemos están... **¡sacados de la literatura!**: Tom Sawyer, Lion (inspirado en el León de El Mago de Oz), Tiger Lily (de Peter Pan) y Henry Fleming (de "El Rojo Emblema del Valor"). Todos usarán la tecnología de vapor, pero cada uno con sus propias armas y habilidades que tendremos que alternar con sabiduría para vencer. Y también con cuidado, porque cada ataque gastará una cantidad distinta de nuestra limitada reserva de vapor. Además, mejoraremos a nuestros héroes, a los que equiparemos con armas secundarias. Y, por si te lo estás preguntando, parece que si mueren en una misión podrás usarlos en otras, no como en Fire Emblem Awakening, donde podías elegir un modo "hardcore" en el que, si tus personajes morían, lo hacían para siempre.

Sangre nueva

Para acabar de redondear la experiencia, **Code Name S.T.E.A.M.** ofrecerá partidas cooperativas o competitivas online. Medir nuestras dotes estratégicas con otros rivales humanos será una oferta irresistible. Será el elemento final de **un juego que pinta excelente**, cuidado al máximo en jugabilidad, desarrollo y estética, y que además es una franquicia completamente nueva que se une a la familia Nintendo. ¿Qué más se puede pedir?

¿Y QUÉ PASA CON...?

Por supuesto, 3DS no parará de recibir nuevos títulos en 2015. Algunos de estos seguro que llegarán a Europa, aunque sin fecha fija. Y otros están confirmados para Japón... ¡ojalá lleguen aquí!



BRAVELY SECOND, secuela de ese gran homenaje al rol clásico que fue Bravely Deafult.



DEVIL SURVIVOR 2 BREAK RECORD: "remake" del juego de rol táctico de DS. ¿Llegará a Europa?



ETRIAN ODYSSEY 2 UNTOLD: remake del segundo juego de la saga, que salió en Nintendo DS.



INAZUMA ELEVEN GO 2, el más esperado... no está confirmado, pero debe llegar en 2015.



THE GREAT ACE ATTORNEY: la saga de abogados salta al siglo XIX... ¡y con Sherlock Holmes!



XENOBLADE, primer juego (y por ahora único anunciado) exclusivo de la Nueva 3DS.



Las primeras 18 figuras



amiib

Las figuras

amiibo en 6 claves

1 **Los amiibo son figuras** de tus héroes favoritos de Nintendo, que interactúan con tu Wii U (pronto también 3DS) grabando información o leyéndola con el GamePad. Los amiibo potencian las posibilidades de tus juegos.

2 **Los amiibo son compatibles** con los siguientes juegos de Wii U: Super Smash BROS, Mario Kart 8 e Hyrule Warriors; próximamente se podrán usar con Mario Party 10, Captain Toad, Kirby, y Yoshi's Woolly World.

3 **Para activarlo** en Wii U basta tocar el lector NFC del Wii U GamePad. No necesita un portal o adaptador.



Donkey Kong

Pikachu

Peach

Marth

Luigi

Captain Falcon

Pit

Little Mac



cobran vida

¿Qué es amiibo?, ¿para qué sirven?, ¿con qué juegos son compatibles?, ¿cuánto cuestan? Vamos a contaros todo sobre amiibo, la apuesta de Nintendo que recupera los juguetes físicos para enriquecer el mundo de los juegos digitales.

4 **Hasta final de año habrá** 18 figuras amiibo, y ya se han anunciado 11 nuevas incorporaciones entre los meses de enero y febrero. El precio de cada figura está entre 12 y 13 Euros, y algunas ya están "volando" de las tiendas.

5 **Nintendo ha lanzado un pack** que incluye Super Smash Bros. de Wii U junto a la figura amiibo de Mario.



6 **El futuro de amiibo** no solo incluye compatibilidad con 3DS, además están previstas nuevas figuras, también en formato mini, y el propio Miyamoto ha avanzado que ya trabajan en una colección de cartas.

Tus amiibo crecen

No imaginas cómo las figuras amiibo pueden potenciar tus juegos hoy... y también mañana.

1 Un amiibo, diferentes juegos

¿Sabías que un solo amiibo puede utilizarse en diferentes juegos, proporcionando un extra de diversión a tus títulos preferidos? En Super Smash BROS puedes entrenarlo y personalizarlo. Y como puedes grabar datos específicos en la figura, sus habilidades irán cambiando según vayas jugando.













2 Posibilidades para soñar

Tu amiibo tiene unas funciones hoy, pero mañana puede tener nuevos usos. Hoy son luchadores "únicos" en Smash Bros., y desbloquean contenidos en Mario Kart 8 o Hyrule Warriors, pero pronto podrán interactuar en Kirby y el Pincel del Poder, Captain Toad, Yoshi's Woolly World y Mario Party 10. ¿Cómo? Por el momento es todo un misterio, pero seguro que nos van a sorprender. ¡Ponte a soñar e imagina la cantidad de posibilidades!





3 amiibo se "juega" en digital... y en físico, y también se "colecciona"

¡Aviso a todos los fans! Ya hay 18 figuras y tres juegos compatibles, pero no olvidéis que los amiibo también son un "juguete" físico con el que se puede disfrutar de un buen "combate" mano a mano. Seguro que muchos de vosotros querréis coleccionarlos, así que estad atentos porque puede que algunas figuras tengan tanto éxito que "vuelen" y no sean repuestas...



4 Graba, lee, lee y graba

Los amiibo pueden grabar datos de un solo juego, aunque de momento solo Super Smash Bros necesita esta funcionalidad. En MK8 e Hyrule, basta con leer la figura. Tranquilos, no se borrarán los datos grabados.

Cómo funciona amiibo en Super Smash Bros.

Será tu aliado o tu rival. A medida que lo entrenes, irá adquiriendo nuevas habilidades y movimientos únicos que le permitirán formar (y grabar) su propia personalidad.

1 Toca y a luchar

Tus figuras amiibo se transforman en figuras de luchadores al conectarlas con Smash BROS. de Wii U. Como tales, se pueden convertir en tu compañero de equipo, rival, o luchar en tu lugar. Tú no los controlas.









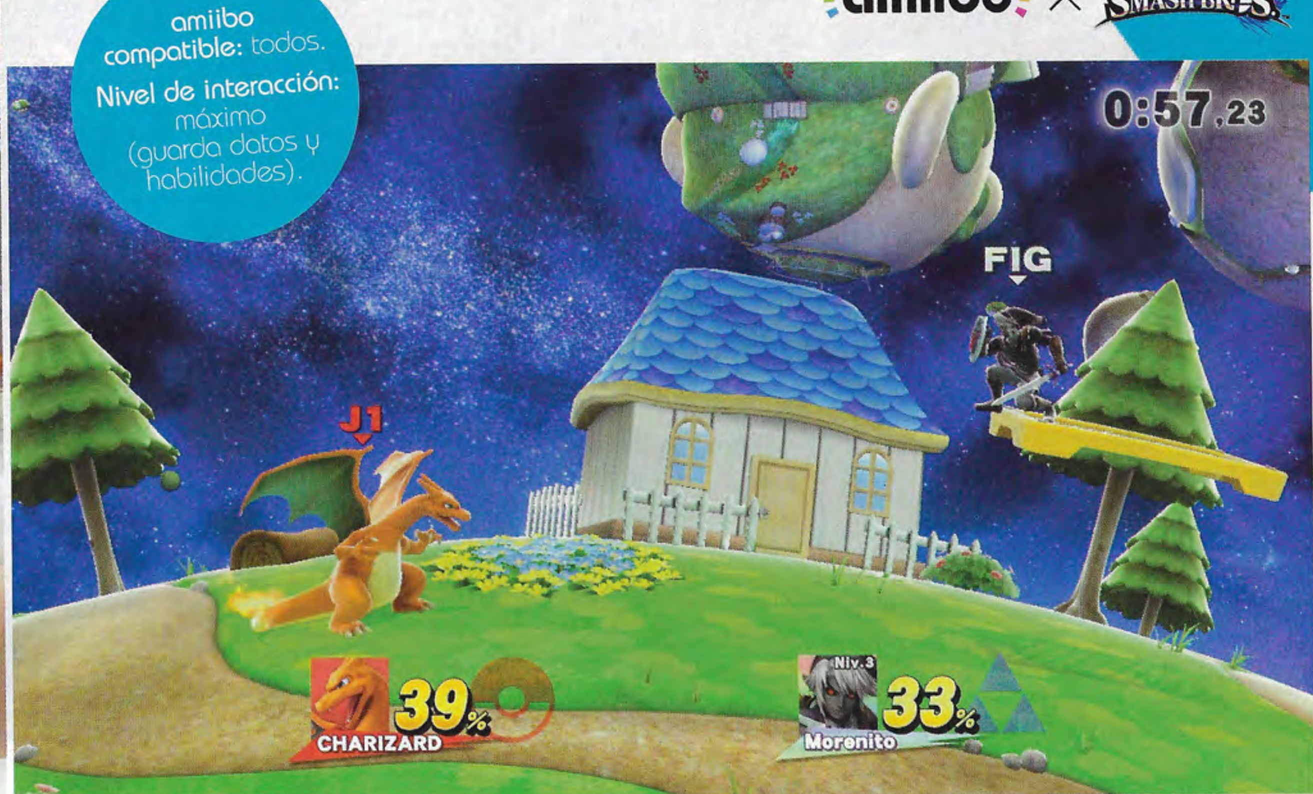


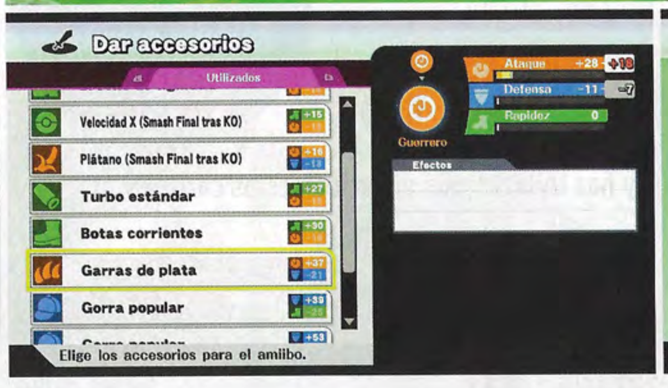
2 Cómo incorporas a los luchadores

Basta tocar tu amiibo en el lector NFC cuando tengas que elegir a un luchador en el modo Smash. Tu figura aparecerá en la ranura de luchadores disponibles.



amiibo compatible: todos.
Nivel de interacción: máximo (guarda datos y habilidades).



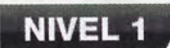




3

Cada amiibo puede ser un luchador único

Según como sean entrenados, irán adquiriendo habilidades distintas. Si luchan contra otros amiibo, o te llevas la figura a casa de un amigo y luchas en su Wii U con ella, su nivel de aprendizaje aumentará más rápido. Al potenciar sus cualidades de forma diferente, cada amiibo desarrollará una personalidad única.





SUBE DE NIVEL



NIVEL 50



4

Nivel máximo de habilidades

Tus amiibo nunca dejarán de crecer: continuarán aprendiendo movimientos y técnicas de los adversarios más duros. Cada figura puede contar con hasta tres habilidades al darle accesorios con atributos especiales. Y pueden conseguir piezas de personalización y goldones durante los combates.

Cómo funciona amiibo en Mario Kart 8

amiibo compatible: Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Donkey Kong, Link, Captain Falcon, Kirby, Samus y Fox.

Nivel de interacción: opciones de personalización (no guarda datos en la figura).

Viste a tu Mii con trajes de piloto de tus héroes favoritos y haz todavía más divertidas estas carreras.

1 Desbloquea trajes especiales para conducir con tus Mii

Conecta figuras de Amiibo para desbloquear monos de carreras inspirados en su aspecto y vestir con ellos a tus Mii. Se convertirán en el centro de todas las miradas.



2 Diez figuras compatibles

Ocho de los amiibo iniciales son compatibles con MK8 y el día 19 de diciembre salen dos más: Luigi y Captain Falcon.

3 Basta tocar el GamePad con amiibo

para desbloquear el mono de piloto correspondiente. Una vez abierto, será tuyo para siempre.





Cómo funciona amiibo en Hyrule Warriors

Los amiibo te permitirán recibir materiales, armas y rupias. El amiibo de Link te garantiza un arma muy especial.

1 Desbloquea el Aerodisco

Si conectas la figura de Link o de Toon Link, desbloquearás el Aerodisco, un arma especial que sólo puede obtenerse de esta manera.

2 Las armas de Zelda

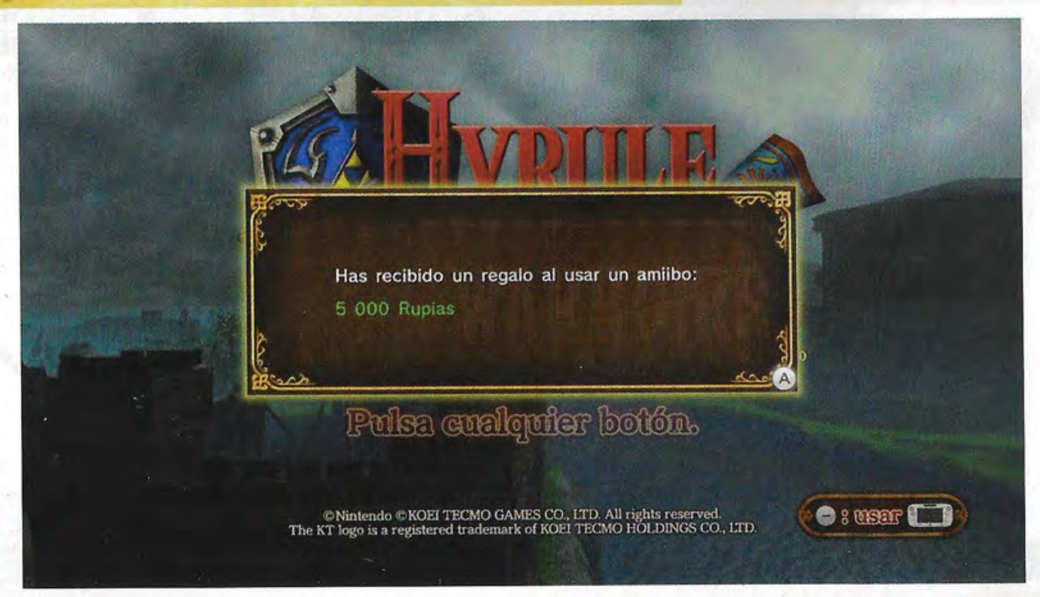
Al conectar la figura de Zelda, obtendrás un arma valorada en 3 o más estrellas. Además, puedes realizar este proceso hasta una vez al día para conseguir nuevas armas a diario.

amiibo compatible: todos.
Nivel de interacción: accede a nuevos contenidos (no guarda datos en la figura).

3 Más recompensas

Si conectas cualquier otra figura que no sean de Link o Zelda, obtendrás un arma valorada en 3 o menos estrellas, rupias o materiales de bonificación, con un límite de hasta 5 regalos diarios.





El futuro de amiibo

La colección se amplía y no solo con figuras. Algunas fuentes de Nintendo ya han avanzado que se trabaja en mini-figuras más económicas e incluso una colección de cartas.

1 Once nuevas figuras entre enero y febrero

con incorporaciones tan esperadas como Shulk, Ike, Sheik o los mismísimos Mega Man y Sonic. Con estas 11 nuevas figuras, la colección se "estira" hasta los 29 amiibo. Y eso que esta nueva fiebre no ha hecho más que empezar...





Estreno 23.01.2015



Estreno 20.02.2015





2 **Lo próximo en llegar** podrían ser figuras amiibo de Assassin's Creed, Monster Hunter o Lego. Y es que Nintendo ha hecho público el interés por parte de los 'third-party' de contar con figuras amiibo. ¿Imagináis un amiibo de Messi?

3 **Shigeru Miyamoto** ha dejado caer la posibilidad de que las figuras amiibo sean compatibles próximamente con Animal Crossing. ¿Quién sabe si Tom Nook no formará parte de la próxima oleada de figuras?

4 **Miyamoto también ha avanzado que podrían llegar minifiguras amiibo** y cartas con tecnología NFC. Las minifiguras resultarían más económicas que las normales; por otro lado, las cartas ofrecerían más versatilidad y posibilidades de juego. Pero de momento no hay nada confirmado.

5 **En 2015,** aun sin fecha confirmada, llegará un adaptador que permitirá jugar con los amiibo en la portátil. El primer juego podría ser el exitoso Super Smash Bros. 3DS.



Género **Rol**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-4**
Precio **44,95 €**
pokemon.es

Argumento

A un joven recién llegado a Hoenn se le encomienda la tarea de capturar a todos los Pokémon de la región, convertirse en campeón de la Liga Pokémon y salvar el mundo.

Pokémon Rubí Omega / Pokémon Zafiro Alfa

Pokémon vuelve a 3DS recordando dos de las entregas más queridas por los fans. Sus novedades hacen que regresar a Hoenn merezca la pena.



Los Líderes de Gimnasio son nuestra primera parada antes de enfrentarnos a la Liga Pokémon y grabar nuestro nombre en el Hall de la Fama.



Podemos decorar nuestra Superbase Secreta para hacerla más acogedora antes de compartirla con nuestros amigos.



Mudanza a Villa Raíz

Rubí Omega y Zafiro Alfa comienzan con la llegada del protagonista a Villa Raíz, el pueblo en el que se inicia la aventura y donde vive nuestra madre.

NUESTRO PERSONAJE puede ser, como es habitual en Pokémon, chico o chica.

LOS ESCENARIOS siguen el diseño cuadriculado de GB Advance, pero se sienten más vivos con los gráficos 3D.

Visitar de nuevo las regiones de juegos anteriores es ya tradición para los fans de Pokémon, que religiosamente volvemos a Kanto, a Johto o donde nos digan de buena gana: el buen hacer de **Game Freak** con cada nueva gran aventura Pokémon es toda una garantía de calidad.

Esta vez, en Pokémon Rubí Omega y Zafiro Alfa, el regreso está más que justificado: ha pasado más de una década y muchas cosas han cambiado en Pokémon desde entonces, pero, además, Game Freak aprovecha la ocasión para incluir en estos remakes **novedades** de las que llegan para quedarse. Rubí Omega y Zafiro Alfa sirve para **recordar el pasado** de Pokémon, pero también para echar un vistazo a su **futuro**. En realidad es en la historia donde menos cambios ha habido, algo de esperar si tenemos en cuenta el respeto que tiene Game Freak por sus juegos.

Como es tradición, en Rubí Omega y Zafiro Alfa somos un joven entrenador Pokémon que ➲

MUCHAS COSAS HAN CAMBIADO DESDE RUBÍ Y ZAFIRO, Y ESTE REMAKE NO SE OLVIDA DE LAS NOVEDADES DE POKÉMON X/Y.



La Región de Hoenn

Situada al suroeste de Johto, las islas que forman la región de Hoenn son el escenario perfecto para el surf y los viajes por mar, y en ella se mueven como pez en el agua los Pokémon acuáticos. En tierra firme, la vegetación es frondosa y omnipresente: en japonés, 'ho' significa abundante, y 'enn', verde. El agua y el volcán de Pueblo Lavacalda sirven de inspiración para los equipos de villanos de Hoenn: el equipo Aqua y el equipo Magma, que luchan por expandir la cantidad de agua y tierra, respectivamente, que cubre el planeta. El objetivo de ambos es hacer del mundo un lugar mejor para sus Pokémon, aunque sus metas sean realmente incompatibles.



Sobrevolar Hoenn es la mejor forma de admirar sus bosques y mares.

La MultiNav

El Pokénavegador de Rubí y Zafiro se han "reconvertido" en estas ediciones en un completo gadget en el que se reúnen todas las aplicaciones que necesitamos. Con el MultiNav podemos buscar y capturar Pokémon, entrenarlos, hacernos amigos de ellos, estar informados de lo que ocurre en Hoenn e incluso interactuar con otros jugadores a través de internet. A continuación os explicamos con detalle cómo funciona esta nueva tecnología.





DiverNav

Desde aquí podemos reforzar nuestra amistad con los Pokémon o hacer Superentrenamientos para ajustar al máximo la manera en que se desarrolla nuestro equipo, además de conectarnos a internet para combatir o intercambiar con otros jugadores.



CartoNav

El mapa es ahora más útil que nunca: además de las rutas, pueblos y lugares principales de Hoenn, podemos ver cuántos Pokémon nos quedan por capturar en cada ruta, los entrenadores que nos esperan y hasta los cultivos que esperan ser recolectados.



VideoNav

La televisión de Hoenn ahora está en nuestro bolsillo, y en ella podemos ver distintos programas que siguen nuestras aventuras, nos dan pistas y consejos y nos ponen al día de la actualidad de la región y los eventos que se celebran en cada pueblo.

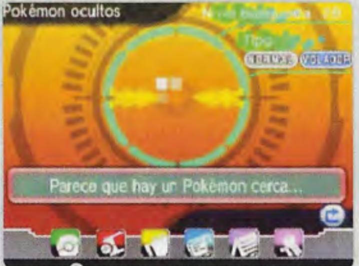


DexNav

Un absoluto imprescindible de Rubí Omega y Zafiro Alfa. Gracias a DexNav podremos buscar Pokémon con movimientos especiales en la hierba alta, y capturarlos acercándonos a ellos con cuidado. ¿Queréis saber cómo? Lo detallamos en estas cuatro pantallas.



Primero, elige el Pokémon que quieres buscar. Solo puedes buscar los que ya hayas capturado.



DexNav rastreará la zona en busca de actividad. Cuando encuentre alguno, aparecerá un aviso en pantalla.



Acércate con sigilo y DexNav te dará más información sobre sus movimientos y habilidades especiales.

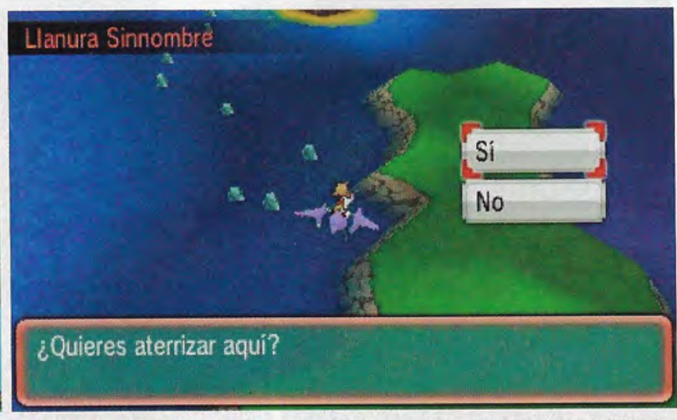


Si te acercas más, podrás combatir con él e intentar capturarlo. ¡Puedes encontrar de todo!





A lo largo de la aventura no faltan las referencias a Kalos, la región que pudimos explorar en las ediciones Pokémon X e Y.



Explorando con el Ultravuelo podremos llegar a zonas del mapa inaccesibles de otra forma, así como encontrar Pokémon legendarios y raros.



Eventos especiales

Este Beldum variocolor es el primero de los Pokémon que podemos conseguir gracias a los eventos especiales. ¡No los dejes pasar!



En el Poké Recreo podemos jugar con nuestros Pokémon para mejorar la amistad.



Las hordas, combates contra grupos grandes de Pokémon, también han vuelto.

tiene como objetivo conseguir todas las medallas de los gimnasios que hay a lo largo de Hoenn, hasta llegar a ser **el Campeón de la Liga Pokémon**. Es una historia en la que Game Freak ha confiado desde el principio, y que sigue ofreciendo unos objetivos claros y fáciles de seguir alrededor de los cuales se van desarrollando las distintas historias secundarias que dan color a la trama. Están los equipos malvados (Aqua y Magma, en esta ocasión), está el Pokémon legendario que los malos quieren usar para sus oscuros propósitos, y, claro, está nuestra rival, la hija del profesor Abedul, con la que nos iremos cruzando a lo largo de la aventura.

Los más veteranos recordarán diálogos y situaciones del original, la mayoría intactos en estos remakes; solo cuando llevamos un buen puñado de horas jugadas empiezan las novedades, como el **Episodio Delta** o la historia de la **Regresión Primigenia**, que aporta novedades al trasfondo de Groudon y Kyogre, los Pokémon legendarios que aparecen en la carátula. **No hay que esperar cambios radicales** ni novedades de peso en el desarrollo de la historia, pero Game Freak tiene un as en la manga para animarnos a recorrer Hoenn de nuevo prestando atención a nuestro

LA HISTORIA ES MUY PARECIDA A LA ORIGINAL, PERO PODEMOS ESPERAR SORPRESAS Y NUEVOS PERSONAJES.



La misteriosa Tristiana es uno de los nuevos personajes que encontraremos en el Episodio Delta.

Concursos

Los Grandes Concursos Pokémon de Hoenn, en los que los Pokémon compiten por demostrar quién tiene no solo los movimientos más eficaces sino también los más estilosos, regresan en Rubí Omega y Zafiro Alfa. Para este remake, los concursos tienen una novedad muy especial: después de participar en el primero de ellos, recibiremos a Pikachu Coqueta. Este Pokémon tan especial tiene la característica de poder ser disfrazado de distintas maneras, y cada disfraz nos permite usar un movimiento distinto que resalta una característica en concreto. ¿Quieres saber qué disfraces puede llevar Pikachu Coqueto? ¡Atento!



Pikachu Roquera resalta su Carisma gracias a Puño Meteoro.



Pikachu Aristócrata puede usar Chuzos para dejar ver su Belleza.



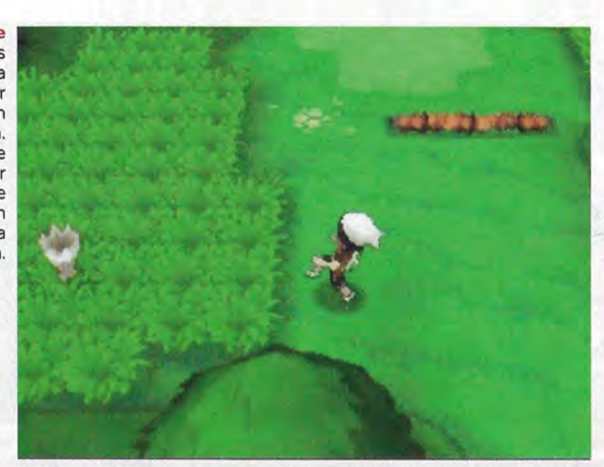
La Dulzura de **Pikachu Superstar** se demuestra con Beso Drenaje.



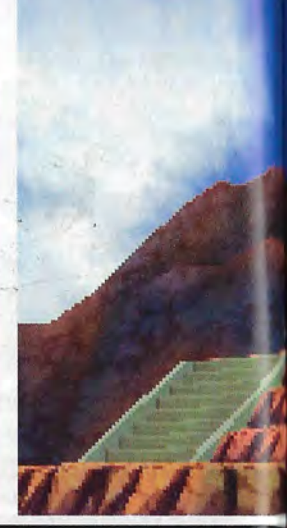
Pikachu Erudita demuestra su Ingenio gracias al movimiento Campo Eléctrico.



Pikachu Enmascarada y su Plancha Voladora dejan patente su Dureza.



Caminar de puntillas es la única forma de sorprender a los Pokémon que asoman. Además, sirve para no llamar la atención de los Pokémon salvajes en la hierba alta.





alrededor: el completo **lavado de cara** de los gráficos, ahora en unas 3D al estilo de Pokémon X e Y.

Vistas al mar

Las novedades gráficas que introdujo Pokémon X e Y en la serie son aprovechadas por los remakes de Rubí y Zafiro para hacer que **Hoenn sea un sitio más vivo**, emocionante y hermoso que nunca. Puede que el desarrollo de la **aventura sea más simple** que en X e Y, pero seguro que los veteranos disfrutarán igual que los recién llegados al ver los pueblos y rutas reimaginados en 3D: desde la llegada a Villa Raíz (con un encantador guiño a Game Boy Advance incluido) hasta nuestro paso por los gimnasios y la Liga Pokémon, todo en Rubí Omega y Zafiro Alfa se siente fresco a pesar de ser ya conocido, como si volviéramos a un lugar que no visitamos hace tiempo: lo recordamos, pero ha cambiado con los años.

Game Freak saben la baza que tienen aquí, y se aseguran de que no nos perdamos el espectáculo visual que han preparado: la cámara nos recibe en cada pueblo con un vistazo a los sitios más destacados, y los personajes que encontramos están más vivos que nunca. Lo mismo pasa con los combates, a los que el 3D sienta como un guan-



Edición limitada

Además de la estándar, está disponible una edición limitada con caja metálica que hará las delicias de cualquier coleccionista de Pokémon.

EL SALTO A LAS 3D HACE QUE REVISITAR LOS PUEBLOS Y RUTAS DEL ORIGINAL DE GBA SEA UNA EXPERIENCIA NUEVA.

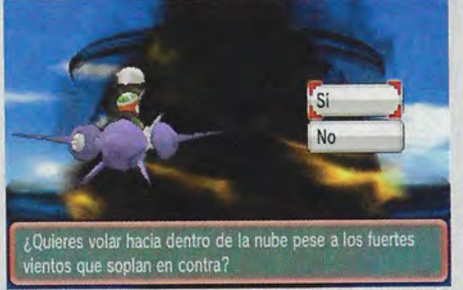



Aura, la hija del profesor Abedul, se cruzará con nosotros en distintos momentos a lo largo de la aventura.


En los Concursos podemos usar la cámara de Nintendo 3DS para hacernos fotos.

Ultravuelo

Cuando hayamos conseguido el Ticket Eón y a Latios o Latias, podremos utilizar el Ultravuelo: una nueva forma de viaje que nos permite sobrevolar Hoenn. En el cielo nos esperan los Parajes Espejismo, donde encontraremos objetos raros y Pokémon legendarios como Lugia, Ho-Oh o Palkia.



Con el Ultravuelo, ahora podemos explorar Hoenn por tierra, mar y aire.

Me puedes encontrar en mi casita de la playa, cerca del Bosque Petalia.

No faltan los viejos conocidos, como el pescador que nos lleva a Pueblo Azuliza.

te: el mimo con el que están modelados los Pokémon hace que hasta el encontronazo más rutinario sea estimulante para la vista.

Tirón de orejas, eso sí, por la ausencia, de nuevo, de efecto 3D en la pantalla superior durante la mayor parte del juego, y por cómo uno de los pocos fallos de X e Y se repite aquí: los pequeños tirones en los combates si tenemos el 3D activado. Es una mancha nimia en el impecable apartado visual (en un juego por turnos no necesitamos reaccionar con rapidez), pero esperábamos que se hubiera pulido y resuelto aquí.

PokéNav 2.0

Algunas de las novedades más interesantes de Rubí Omega y Zafiro Alfa están en la **MultiNav**, muy superior respecto a la PokéNav de los originales de Game Boy Advance. En el mapa de Hoenn visualizamos un montón de información útil: desde los sitios donde tenemos bayas plantadas hasta las rutas en las que hemos capturado a todos los Pokémon, un detalle genial para los que no puedan resistirse a completar el juego al 100%.

El **Poké Recreo y el Super Entrenamiento** también vuelven, y siguen siendo la forma más cómoda de entrenar a nuestros Pokémon justo como queremos, exprimiendo al máximo las estadísticas base y cultivando la amistad con ellos. La novedad más importante, sin embargo, está en la **DexNav**: un radar con el que


Tornadus es uno de los Pokémon legendarios que podemos encontrar en el cielo, usando Ultravuelo.

Las Mega-Evoluciones

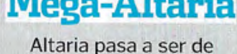
Hay muchas nuevas mega-evoluciones en Pokémon Rubí Alfa y Zafiro Omega; te enseñamos algunas de ellas, y te explicamos qué efecto tienen en tus Pokémon.





Mega-Audino

Además de convertirse en Normal/Hada y aumentar sus defensas, Audino gana Alma Cura al mega evolucionar, lo que le permite curar los estados alterados de sus aliados.



Mega-Altaria

Altaria pasa a ser de tipo Dragón/Hada al mega evolucionar, y aumenta considerablemente tanto su ataque como su ataque especial.

Mega-Slowbro

Cuando mega evoluciona, Slowbro ve aumentado su ataque y su defensa especial, además de conseguir la habilidad Caparazón, que hace que no pueda recibir daño crítico.



Mega-Sableye

Al mega evolucionar, Sableye adquiere la habilidad Espejomágico y aumenta su ataque y su defensa especial, aunque es más lento.



Mega-Salamence

Este Pokémon de tipo Dragón/Volador gana una cantidad considerable de defensa al mega evolucionar.

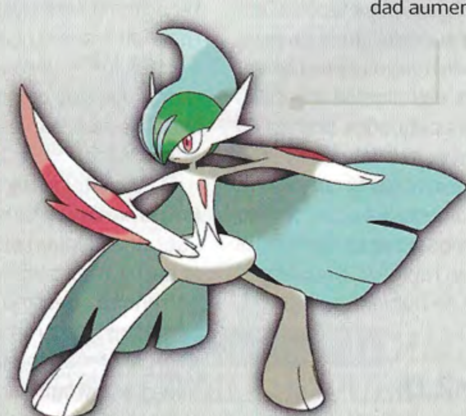
Mega-Gallade

Gracias a la habilidad Foco Interno, Mega-Gallade es inmune a los efectos del retroceso; además, su ataque y su velocidad aumentan.



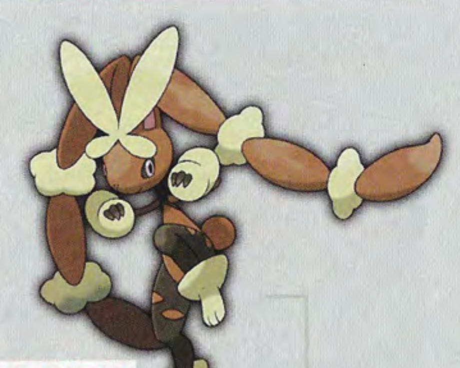
Mega-Camerupt

El volcán que lleva encima Mega-Camerupt hace que aumenten todas sus estadísticas, sobre todo el ataque, pero su velocidad disminuye.



Mega-Diancie

La mega evolución de Diancie aumenta mucho su velocidad, su ataque y su ataque especial, pero su defensa y su defensa especial se reducen.

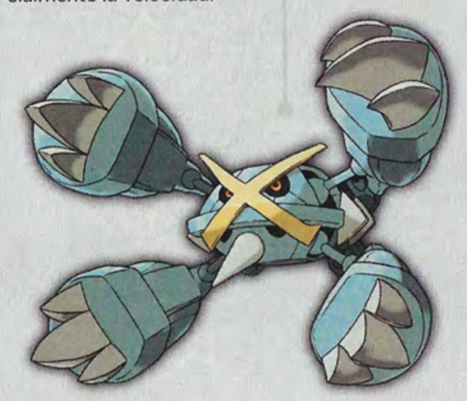


Mega-Lopunny

Lopunny gana ataque y velocidad con su mega evolución, y su tipo cambia a Normal/Lucha, en vez de ser solo de tipo normal.

Mega-Metagross

Este Pokémon de tipo Acero/Psíquico aumenta todas sus estadísticas al mega evolucionar, especialmente la velocidad.





Mega-Beedrill

La habilidad Adaptable de la mega evolución de Beedrill hace que los movimientos de tipo Bicho o Veneno tengan el doble de efectividad; su ataque y su velocidad también aumentan.



Mega-Sharpedo

Sharpedo aumenta todas sus estadísticas al mega evolucionar, y la habilidad Mandíbula Fuerte hace que los ataques de mandíbula (como Mordisco) sean más eficaces.



Mega-Pidgeot

El ataque especial de Pidgeot aumenta al mega evolucionar, y la habilidad Indefenso hace que todos los ataques acierten, ¡los que da y los que recibe!



Mega-Glalie

Glalie tiene más ataque, ataque especial y velocidad cuando mega evoluciona, y sus ataques de tipo normal se convierten en tipo Hielo gracias a la habilidad Piel Helada.



Mega-Steelix

Mega-Steelix refuerza su cuerpo al mega evolucionar, aumentando su defensa considerablemente; la habilidad Poder Arena lo hace muy efectivo dentro de las tormentas de arena.



Episodio Delta

Aunque la historia se ciñe a la original con mucha fidelidad, también hay alguna novedad, como el Episodio Delta: una extensión de la trama en la que tenemos que parar los pies a los equipos Aqua y Magma mientras intentamos encontrar la forma de detener un amenazante meteorito que se dirige a Hoenn. Aquí conoceremos a Tristiana, un personaje inédito que esconde un gran secreto.



La Entrenadora Tristana tiene la clave para salvar a Hoenn del meteorito.



Algunos Pokémon legendarios, como Deoxys, son relevantes en este Episodio.

Ticket Eón

Para conseguir a Latios y Latias en Rubí Omega y Zafiro Alfa necesitamos el Ticket Eón, que nos permite, como en el original, viajar a la Isla del Sur. Esta vez, sin embargo, para conseguirlo hay que participar en un evento especial: unos pocos afortunados lo conseguirán y serán ellos los que lo repartan al resto de jugadores, a través de StreetPass. ¡Venga, ha llegado la hora de pasear esas 3DS!



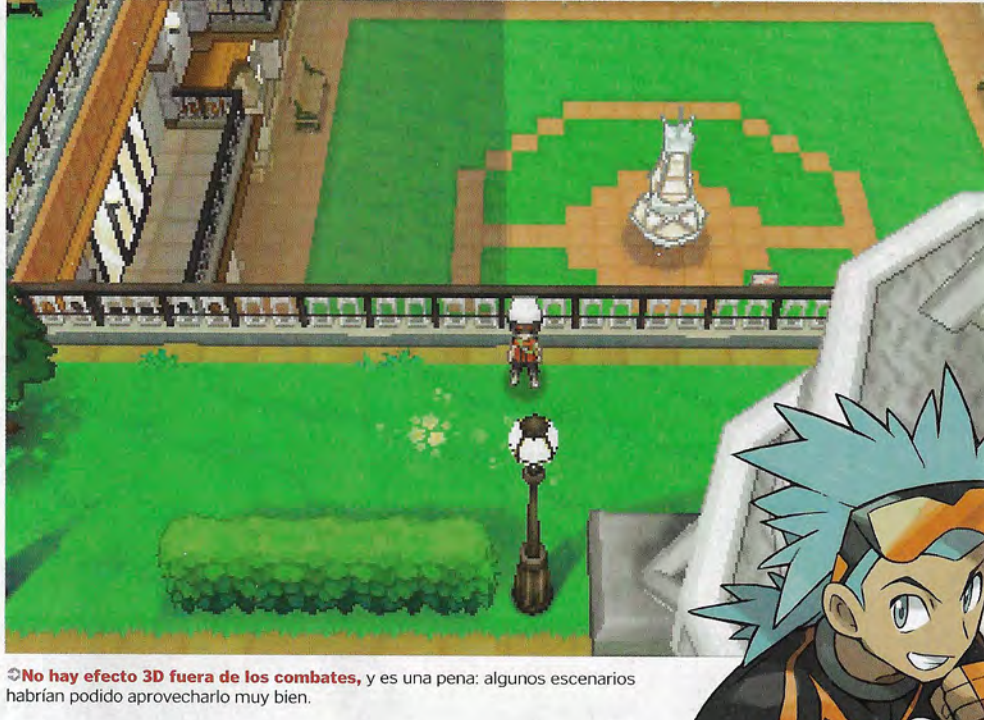
Cuando tengamos el Ticket Eón, habrá llegado el momento de zarpar.



En la Isla del Sur están Latios y Latias. ¡Captúralos para usar el Supervuelo!




Además de ser útil, la DexNav también tiene un guiño a los veteranos: una imagen de la Ruta en la que estamos con gráficos de Game Boy Advance.



No hay efecto 3D fuera de los combates, y es una pena: algunos escenarios habrían podido aprovecharlo muy bien.

LA NUEVA POKÉDEX TIENE MÁS FUNCIONES ÚTILES E INTERESANTES QUE NUNCA.

podemos buscar Pokémon ocultos en la hierba alta para, acercándonos a ellos de puntillas (otra de las novedades jugables: moviendo un poco el botón circular podemos caminar lentamente, para no llamar la atención de los Pokémon que hay cerca), entrar en combate. El punto fuerte de la DexNav es que nos permite encontrar Pokémon con movimientos huevo o habilidades ocultas, una manera más de diseñar al milímetro nuestro equipo; y, atención: una facilidad más para prepararnos de cara a los



Marcial es agradable y entusiasta, pero si vences a sus Pokémon de tipo Lucha conseguirás la Medalla Puño



Los edificios emblemáticos, como la sede de Devon, lucen mejor que nunca gracias a los gráficos 3D.



Rastrear el mapa con DexNav es ideal para cazar Pokémon con movimientos especiales.

Bases Secretas

Las Superbases secretas, la versión mejorada de las del original de GBA, son otra manera de interactuar con amigos: un espacio más personal y cálido que las salas de esperas de los modos online, que no revoluciona la forma de jugar a Pokémon pero sí se agradecen. Además, ahora su localización aparece detallada en el mapa.



Al visitar la base secreta de otro jugador, podrás hablar, luchar o ayudar a los miembros de su grupo.



Los líderes de Gimnasio se aprovechan de los nuevos gráficos para darnos pistas de su personalidad a través del escenario.

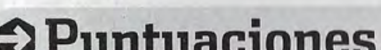
RUBÍ OMEGA Y ZAFIRO ALFA NOS HACE UN AVANCE DE LO QUE PODRÍA LLEGAR A POKÉMON EN EL FUTURO.

combates online, donde sin duda se van a librar las batallas más interesantes y profundas del juego.

Un remake ambicioso

A todas estas novedades hay que sumar el **Supervuelo** (que nos permite desplazarnos a toda velocidad por toda la región de Hoenn, contemplando todo el mapa desde el aire), los Concursos, las Superbases Secretas: un pequeño rincón personal al que invitamos a amigos para jugar juntos... Hay suficientes novedades como para que, incluso si ya jugamos en Game Boy Advance (y aun guardes recuerdo de ello), las sorpresas se sucedan a buen ritmo.

Es cierto, Pokémon X e Y llevaron la serie en direcciones nuevas, pero estas ediciones Rubí Omega y Zafiro Alfa, aunque sean remakes, no se conforman con recordarnos cómo era Pokémon en el pasado: también quiere hacernos un avance de lo que está por llegar en el futuro, y recordarnos que los juegos realmente grandes funcionan igual de bien hoy que hace diez años. El secreto está en su interior.



Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Hoenn luce de maravilla, pero sigue pesando algún tirón.

Diversión ★★★★
Los combates son más variados y divertidos que nunca.

Multijugador ★★★
Sacar la 3DS a la calle (¡o a internet!) sigue siendo esencial.

Duración ★★★★
Completar la Pokédex lleva decenas de horas, y hay más.

La cantidad de novedades hace que parezca una aventura totalmente nueva.

Se echa de menos el diseño de escenarios de X/Y, no tan cuadriculado.

Nuestra opinión

Un remake que juega en otra liga

Rubí Omega y Zafiro Alfa tratan con infinito respeto al clásico de Game Boy, pero consiguen introducir suficientes novedades como para ser un juego único por derecho propio.

Te gustará...

Igual que... Y más que...



Pokémon X/Y — Pokémon Rubí y Pokémon Zafiro

Total

92


EL DATO
Hay 51 personajes jugables, si contamos las tres variedades del Luchador Mii por separado.
SUPER SMASH BROS. for Wii U
TM











Super Smash Bros. for Wii U

La diversión sube de nivel en el juego más brillante y completo hecho en Wii U.

Wii U



12

Género **Lucha**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **8 (4 online)**
Precio **59,95 €**
smashbros.nintendo.es



Argumento
Los personajes de Nintendo (junto a algunos invitados) se han reunido en un gran juego de lucha.

Tras la excelente versión portátil, las expectativas eran muy altas para la edición de Wii U, pero ha logrado superarlas con creces. Super Smash Bros. para Wii U cuenta con los mismos **51 personajes jugables** que su homónimo portátil, y su jugabilidad es idéntica. Podéis ejecutar todos los movimientos que aprendisteis en 3DS de la misma manera en Wii U, y todo se mueve con la misma fluidez, pero ahora gozaréis de la alta definición en toda su gloria y de **más modos, funciones y sorpresas**, gracias a la mayor capacidad de la máquina.

Combates épicos

De entre todas las novedades de esta edición para Wii U, la más importante en nuestra opinión es **Smash para 8**, un nuevo modo que permite que hasta 8 jugadores se enfrenten al mismo tiempo en combate. Si las partidas a 4 ya eran una pasada, imaginad lo que supone jugar con el doble de personajes en pantalla. Un factor decisivo para que este concepto funcione es la inmensa **variedad de mandos** compatibles. Nunca habíamos visto nada igual en juego alguno, y es algo que le viene como anillo al dedo a Smash para 8. Por una parte tenemos las posibilidades que ya ofrecía Mario Kart 8: GamePad, mando Pro de Wii U, wiimotes (con nunchuk o sin él) y el clásico de Wii. Todo esto ya da para mucho (no es complicado juntar unos cuantos wiimotes), pero para este juego incluso podéis usar un adaptador para conectar vuestros mandos de GameCube, así que resulta muy sencillo organizar sesiones con muchos amigos. Y, por si alguien se quedase sin mando, también puede enlazar una 3DS y utilizarla como tal (siempre que tenga la versión portátil del juego en dicha consola, eso sí).

Modos exclusivos

Además de Mundo Smash (el cual os detallamos en un gran cuadro), esta versión de sobremesa cuenta con más modos exclusivos.

En 3DS echamos un poco en falta **Eventos**, un modo que nos encantó en GameCube y Wii en



Smash para 8

Dentro del modo Smash podéis seleccionar entre la modalidad básica (hasta 4 jugadores) y Smash para 8, que nos permite disfrutar combates multitudinarios. No todos los escenarios están disponibles en Smash para 8, ya que algunos son pequeños para tantos personajes en liza.

Mundo Smash

Es el modo estrella exclusivo para Wii U, de la misma manera que Smashventura lo es en 3DS: ambos aparecen destacados en sus respectivos menús principales. Y Mundo Smash nos ha convencido aún más.





Tablero

Hay tres tableros distintos. Cuanto más pequeño sea, más veces se cruzarán los jugadores en él. Además, podéis elegir el número de turnos de la partida (el mínimo es 15).



Ítems

A lo largo de la partida iréis obteniendo ítems de todo tipo. Algunos os dan ventajas en el tablero, mientras que otros sólo funcionan al usarlos antes de un combate.



Refriegas

Cuando dos personajes (representados por Mii) se cruzan en el tablero, comienza un combate entre los cuatro participantes. Las reglas varían en cada enfrentamiento.



Combate final

Al acabar los turnos, da lugar la pelea decisiva. Los luchadores que hayas recogido en el tablero y arrebatado en combates son el equivalente a las vidas.





Es un gustazo ver juntos a estos cuatro iconos. Pac-Man (Bandai Namco), Mega Man (Capcom) y Sonic (Sega) son invitados estrella a la gran fiesta de Nintendo.



Los Luchadores Mii nos permiten pelear con cualquier Mii que hayamos creado. Hay tres tipos: Karateka, Espadachín y Luchador, cada uno con su propio estilo.





El editor de escenarios está muy mejorado respecto a Wii, y la pantalla del GamePad es ideal para personalizar los elementos.



Clásicos incluye demos de juegos míticos de los héroes de Super Smash Bros. Muchos están disponibles en Wii U a través de la eShop.

ESTA EDICIÓN DE Wii U INCLUYE VARIOS MODOS EXCLUSIVOS QUE NO ENCONTRARÉIS EN 3DS.

➲ el que debemos superar una serie de combates predefinidos inspirados por historias de los héroes del plantel. Por fortuna, este modo regresa en Wii U con retos como vencer con Mario a sus archienemigos Bowser y Donkey Kong o disputar un gran combate de personajes Pokémon, entre muchos otros. Hay **Eventos individuales** y también un gran número pensados para cooperativo.

Retos a la carta es un modo completamente nuevo, en el que a cambio de goldones (la moneda con la que el juego premia muchos de nuestros triunfos) podréis obtener jugosas recompensas si superáis los retos que os proponen Master Hand y Crazy Hand.

Además tenemos el **editor de escenarios**, muy mejorado respecto a Wii y muy apropiado para personalizar nuestros propios mundos en la pantalla del GamePad.

Más modos

Por supuesto, también hay unos cuantos modos en común con la versión de 3DS, aunque en Wii U están mejorados y más pulidos. La **senda del guerrero** (el modo ➲

Little Mac, de Punch-Out!!, es uno de los debutantes. Golpea muy fuerte, pero salta bastante poco.

Modo Eventos

Los Eventos son combates con normas muy concretas, que representan enfrentamientos inspirados por los juegos que protagonizaron los héroes de Super Smash Bros. Hay tres niveles de dificultad, y retos de bonificación.



Hay Eventos tanto para un jugador (imagen) como para dos en cooperativo.





Combatiendo online

Los modos online son los mismos de la versión de 3DS. Es posible organizar combates con usuarios que tengáis registrados como amigos, o pelear al azar contra jugadores de todo el mundo. Además, podéis elegir entre "por diversión" (con ítems) o "en serio" (sin objetos y registrando los resultados en las estadísticas). Si vuestro Wi-Fi es inestable, utilizad adaptador LAN.



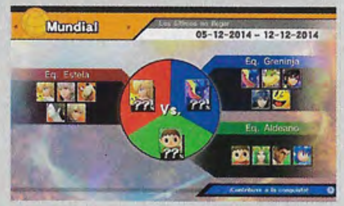
El menú de opciones online ofrece lo mismo que en la versión de 3DS.



El límite de jugadores online es 4. Con 8 podría ralentizar la conexión.



Podéis apostar goldones (la moneda del juego) en el modo Espectador.



Conquista compara los triunfos de personajes. Los retos van variando.



Los ítems están extraídos de una gran variedad de juegos, y hay muchos nuevos.

clásico) puede jugarse en cooperativo en esta edición, y además incluye combates con hasta 8 personajes que aportan una acción mucho más frenética. **Leyendas de la lucha**, donde nos enfrentamos a los personajes en el orden en que fueron concebidos, es similar al de 3DS, aunque en Wii U empezáis peleando contra los héroes más modernos para acabar ante los más veteranos (en la portátil el orden era inverso). Por su parte, los **minijuegos del apartado Estadio** (Bomba Smash, Asalto y Béisbol Smash) pueden disfrutarse en multijugador en esta versión, lo cual es un punto a favor para aumentar su valor. Si todas estas modalidades ya nos gustaron

Fox McCloud, de la saga Star Fox, es uno de los personajes que ha aparecido en todas las entregas de Super Smash Bros.





En Leyendas de la lucha empezamos peleando contra personajes de creación reciente (Shulk, Greninja, etc.) y acabamos contra "viejos" como Mario y Pac-Man.



Los minijuegos de la sección Estadio ahora pueden disfrutarse también en varias modalidades multijugador que incluyen cooperativo y competitivo.



EN LA TIENDA podéis haceros con trofeos para vuestra colección a cambio de goldones (la moneda del juego). Cada trofeo incluye una descripción informativa.

A VECES, ciertos trofeos pueden obtenerse por menos goldones. Recordad que hay muchas otras maneras de acumular trofeos en el juego.

Colección de trofeos

Uno de los incentivos principales es recopilar trofeos que celebran la cultura de numerosos juegos de Nintendo y de algunas third party. Hay más de 700.

Retos a dos manos

Master Hand y Crazy Hand, las manos gigantes que sirven de jefes finales en La senda del guerrero, tienen además sus propios modos en los que os proponen retos de lo más desafiante. Sólo los más experimentados y valientes conseguirán abrirse paso, pero las recompensas son muy suculentas.



Estos modos son nuevos en la saga, y exclusivos de esta versión para Wii U.

ES UNO DE LOS JUEGOS MÁS COMPLETOS DIVERTIDOS Y LLENOS DE POSIBILIDADES QUE HEMOS JUGADO HASTA AHORA.

mucho en 3DS, en Wii U nos hemos encontrado con la agradable sorpresa de verlos perfeccionados.

Un juegazo colosal

Su extraordinaria jugabilidad y su legendario plantel de personajes jugables son los mismos que nos entusiasmaron en 3DS, pero muchas otras cosas vienen multiplicadas, como su resolución gráfica, su música y su número posible de jugadores. Además, incluye nuevos modos muy atractivos, y los que ya conocíamos se han refinado para ser aún más irresistibles. Y por si fuera poco, supone el gran debut de las **figuras amiibo** (mira el reportaje en la revista). Es uno de los juegos más completos, divertidos y repletos de posibilidades que hemos tenido el placer de jugar, y os dará más y mejores horas que cualquier otro que haya salido este año. Recordad además que si os hacéis con las dos versiones del juego podréis descargar gratuitamente a Mewtwo, y además recibiréis un doble CD con los mejores temas de la banda sonora.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Resolución y fluidez son geniales, incluso con 8 luchadores.

Diversión ★★★★
Ofrece diversión en toneladas, más que ningún otro juego.

Multijugador ★★★★
Una pasada, ya sea online a 4 u offline hasta con 8 jugadores.

Duración ★★★★
Superar todos sus retos os llevará muchísimo tiempo.

☺ Jugabilidad, personajes y modos de juego. Gloriosos combates para hasta 8 jugadores.

☹ La ausencia de "modo aventura" al estilo del Emisario Subespacial de Wii.

Nuestra opinión

Una maravilla imprescindible

Tanto si lo juega una persona como si lo juegan ocho, su magnífica jugabilidad y sus extensísimos contenidos son garantía de cientos (o miles) de horas de diversión.

Te gustará...

Más que... Mario Kart 8

Y más que... Super Smash Bros for 3DS

Total

97

EL DATO
Este es el juego de LEGO con más personajes jugables, 138, muchos de ellos con varios trajes





Género **Aventura**
Compañía **Warner**
Jugadores **1-2**
Precio **49,95 €**
videogames.lego.com



Argumento
El villano extraterrestre Brainiac ha conseguido los anillos de poder de los Cuerpos Linterna, y con ellos amenaza la Tierra. ¡Batman va a tener que liderar a la Liga de la Justicia para detenerle!

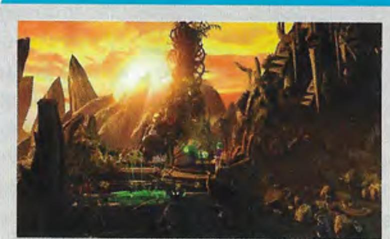
LEGO Batman 3 Más allá de Gotham

¡El nuevo LEGO bate el récord de superhéroes!

El estudio británico Traveller's Tales vuelve a construir otra asequible y entretenida aventura de su serie LEGO. **Plataformas, acción y sencillos puzles** se funden en un desarrollo repleto de humor y detalles "frikis" que encantará a los fanáticos de DC Comics. Y es que... ¿quién no quiere manejar al mítico Adan West, el Batman de la serie de los 60? ¿O toparse con un Kevin Smith en versión LEGO? Pues todo esto ocurre en Lego Batman 3: Más Allá de Gotham.

Aventura cósmica

Después de una segunda parte que nos permitía recorrer las calles de Gotham, en esta tercera entrega los superhéroes de DC viajarán a distintos lugares de la Tierra y a varios planetas para frustrar los malvados planes de **Brainiac**, que ha urdido una conspiración de proporciones cósmicas que obliga a toda la **Liga de la Justicia** y a sus principales antagonistas a unirse. Y es que Linterna Verde, Flash, Superman, Detective Marciano, Wonder Woman, Joker, Cheetah o Killer Croc son casi tan protagonistas como Batman y Robin, ya que en cada uno de **los 16 niveles** de la aventura el elenco de personajes jugables cambia. Con sólo pulsar un botón



Pequeños planetas

A falta de un escenario abierto como Gotham en LEGO Batman 2, hay algunos niveles algo más grandes de lo normal y con más posibilidades de exploración, como los planetas de los Linternas. Pero siempre con un desarrollo lineal.





Traveller's Tales vuelve a ofrecernos una asequible mezcla de plataformas, acción y puzzles, acompañada de dosis de humor y de guiños a los fans de DC.

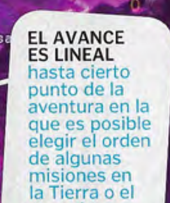


Gráficamente está en la línea de los anteriores juegos de LEGO. No es que logre impresionar, pero cumplen con su cometido y son simpáticos.

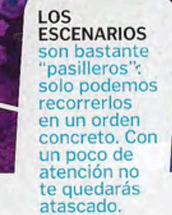
Más allá de Gotham

La aventura nos llevará por versiones en miniatura de ciudades como París o Londres, aparte de planetas de los Cuerpos Linterna como Odym.





EL AVANCE ES LINEAL hasta cierto punto de la aventura en la que es posible elegir el orden de algunas misiones en la Tierra o el espacio.



LOS ESCENARIOS son bastante "pasilleros": solo podemos recorrerlos en un orden concreto. Con un poco de atención no te quedarás atascado.



LEGO Batman 3 llega traducido y doblado al castellano. El doblaje es muy profesional, como en todas las producciones de Warner.



Como en LEGO Marvel, podemos crearnos a nuestro propio personaje mezclando las piezas que hayamos desbloqueado y las distintas habilidades de los superhéroes.

LEGO BATMAN 3 ES OTRA MEZCLA DE ACCIÓN, SALTOS Y SENCILLOS PUZLES APTA PARA TODO TIPO DE PÚBLICOS.

alternaremos el control de los que estén en pantalla. Y la clave para avanzar en este desarrollo que mezcla acción, saltos y puzles será **combinar sus distintas habilidades,** que además aumentan gracias a los distintos trajes que vamos consiguiendo.

Superpoderes

Como es habitual en los LEGO, si morimos volveremos aparecer "ipso facto" en el mismo sitio, lo cual resta desafío al combate y las zonas de saltos. El único reto que nos plantean los niveles es quedarnos atascados en sus puzles. Para que esto no ocurra, será fundamental la observación de los escenarios y saber **qué personajes pueden hacer qué cosas**. Hay personajes que tienen hasta 8 trajes distintos (como Batman, Joker, Cyborg, Robin...), otros como Detective Marciano tienen un par de transformaciones y algunos como Flash no tienen ninguna. Pero todos poseen alguna característica o superpoder que hay que aprenderse para avanzar con garantías. Por ejemplo, sólo con el traje antiradiación se puede pasar sobre los vertidos verdes, el traje de sigilo permite acceder a los lugares protegidos sin que te ➲

Nuevos niveles

En este LEGO debutan secciones de matamarcianos y niveles de realidad virtual con plataformas que se caen. Requieren cierto grado de habilidad y reflejos, que jugando a dobles ofrecen un buen "pique".





Las fases de matamarcianos se desarrollan en escenarios circulares.





El Modo Aventura

La aventura de LEGO Batman 3 ofrece un total de 16 niveles que en 10-12 horas pueden ser superados. Pero al terminarlos podremos volver sobre ellos en el llamado "Juego Libre" con otros personajes para descubrir todos sus secretos. Encontrar los minikits de cada nivel o salvar al pobre Adam West son sólo dos de los muchos retos extra que ofrece cada nivel.



Unas 10-12 horas nos llevará acabar los 16 niveles de la historia del juego.



La historia se ve apoyada por videos, a menudo con grandes dosis de humor.



Desde la Atalaya de la JLA accedemos a todos los niveles.





Hay muchas misiones extra y guiños esperando a que los descubramos.



No faltan los jefes finales, aunque por lo general no son difíciles de derrotar una vez que tengamos claro cuáles son sus puntos débiles o qué debemos hacer para acabar con ellos. ¡No tengas piedad!

Brainiac ha urdido una conspiración cósmica. Los personajes de DC se unirán para derrotarlo.

detecten los sistema de seguridad... Algunos personajes **pueden volar**, y otros no, salvo que tengan traje espacial y el suficiente combustible para hacerlo funcionar. Otros resisten al fuego, otros son capaces de controlar las mentes de los enemigos... Y en esta variedad de superpoderes y **personajes (138 en total)** es donde reside el gran atractivo del juego.

Más allá de la historia

Terminar el modo Historia de LEGO Batman 3 te llevará **más de 10 horas**, pero si quieres desbloquear todos sus secretos vas a echarle muchas más. Una vez superado cada nivel, puedes volver a jugarlo con otros personajes, cuyas habilidades nos darán acceso a otras





Un grupo de villanos liderado por Luthor y el Joker atacan la Atalaya de la JLA, pero pronto se unirán a los buenos contra Brainiac y los controlaremos.



Cada personaje puede blandir como mínimo dos tipos de armas. Y de la que lleven depende el ataque especial que realizan cuando llenan su barra de magia.



Mejor en cooperativo

Como es habitual en este tipo de juegos, la aventura se disfruta más en cooperativo en la misma consola (no es posible jugar online). En cualquier momento el segundo jugador puede entrar y salir de la partida.

El disfraz hace al héroe

En LEGO Batman 3, los trajes que de cada personaje, que vamos desbloqueando, cobran aún más protagonismo. Con ellos ganamos habilidades variadas, desde sobrevivir en zonas tóxicas a superfuerza. Usar cada una en los lugares adecuados sigue siendo la manera de avanzar.





Con esta cómoda ruleta, heredada de LEGO el Hobbit, cambiamos de traje.

LA FALTA DE UN MUNDO ABIERTO SE SUPLE, AL MENOS EN PARTE, CON LOS MUCHOS SECRETOS OCULTOS EN CADA NIVEL.

zonas. En este sentido, **se echa de menos un gran escenario abierto** por explorar como los de LEGO Marvel o el propio LEGO Batman 2, pero al menos está la **Atalaya de la Liga de la Justicia**, base de operaciones con alguna que otra sorpresa desde la que podemos acceder a las misiones (tanto a las ya superadas como a las nuevas).

En cuanto al apartado técnico, LEGO Batman 3 cumple con buenos gráficos y animaciones. Y el doblaje al castellano es muy bueno, como en la inmensa mayoría de las producciones de Warner. La parcela sonora se completa con míticas melodías de películas o series de los personajes.

En general, Lego Batman 3: Más allá de Gotham ofrece diversión sencilla y asequible para todo tipo de públicos, desde los más pequeños de la casa (por su sencillez) hasta los más fanáticos de DC Comics. Y como siempre, esta diversión se duplica si lo jugamos **en cooperativo a pantalla partida,** seña de identidad a la que los LEGO no deben renunciar nunca.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆
Sin ser una maravilla técnica, tiene encanto y son graciosos.

Diversión ★★☆☆
Intercalar el uso de habilidades acaba haciéndose mecánico.

Multijugador ★★★☆
Jugar a dobles es muy molón, aunque sea en modo local.

Duración ★★★★
10 horitas de aventuras y más del doble para los secretos.

☺ Cada personaje tiene sus propios ataques y armas, y mejorarlos es todo un vicio.

☹ El sistema de combate es muy simple: machacas un par de botones y lanzas magias.

Nuestra opinión

Aprovechando el Universo DC a medias

Batman y sus amigos (y enemigos), y lo bien representados que están, son el gran aliciente de un juego de LEGO entretenido pero poco sorprendente. El modo a dobles local engancha.

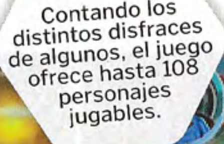
Te gustará...

Más que... La Legopelícula

Menos que... LEGO Marvel Super Heroes

Total

79

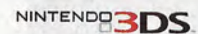














7

Género **Aventura**
Compañía **Warner**
Jugadores **1**
Precio **39,95 €**
videogames.lego.com



Argumento
Brainiac amenaza la Tierra. Gracias al poder de los anillos de los Lantern, el peligroso extraterrestre quiere añadir nuestro planeta a su colección. Menos mal que Batman y la JLA tratarán de impedírselo...

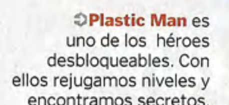
LEGO Batman 3: Más allá de Gotham

Todo el Universo DC... pero en versión mini.

Desde LEGO Batman 2, estamos acostumbrados a que los chicos de **TT Games** preparen una versión "reducida" de sus juegos de sobremesa para nuestra portátil. Es decir, títulos con el mismo argumento y personajes, pero con sus propios escenarios y misiones secundarias, en general menos ambiciosos que los de los juegos "grandes". Y eso es justo lo que nos encontramos en LEGO Batman 3.

El mundo en peligro

A través de 45 misiones de corta duración, en esta versión portátil también nos enfrentamos a Brainiac y visitamos variados escenarios, como la **Batcueva**, la **Atalaya de la Liga de la Justicia**, varias ciudades europeas reducidas por Brainiac y hasta algunos **planetas de los Linternas**. Vamos, que sí vamos a ir mucho más allá de Gotham, y de hecho la ambientación espacial protagonizará muchos niveles del juego. Eso sí, lo que no cambia es el desarrollo, típico de los LEGO: un poquito de acción y saltos, sencillos puzles y, sobre todo, **muchos personajes jugables**, lo que sin duda es el gran atractivo del juego: a los héroes (entre los que ocupan un lugar destacado los miembros de la Liga de la Justicia) se unen también los villanos, porque no les hace ninguna gracia que nadie conquis-





Plastic Man es uno de los héroes desbloqueables. Con ellos rejugamos niveles y encontramos secretos.



Acción espacial

En esta versión 3DS también hay fases espaciales. La acción se sigue en tercera persona, con la nave o superhéroes como Superman volando hacia el fondo de la pantalla en perfectas 3D visuales. ¡Dispara a todo lo que se mueva!





Brainiac amenaza al mundo, y Batman va a reunir a Superman, Wonder Woman, y el resto de la pandilla DC para detenerle... ¡con ayuda de los villanos!



Este es Green Lantern dándose un garbeo por el salón de reuniones de la Liga de la Justicia. La ambientación DC del juego es sin duda su gran atractivo.

EN CADA FASE del modo historia, se nos asignan una serie de personajes. Al repetirlas en modo libre, ya podemos elegir a cualquiera desbloqueado.

FLASH ES SUPERVELOZ... y activa ciertos interruptores corriendo. Si te quedas atascado, repasa las habilidades de tus héroes, y verás como alguna sirve para avanzar.

ESTE ES EL ANILLO de disfraces de Batman. Podemos manejarlo con botones o pulsando en la pantalla táctil.

NO HAY MODO DOBLES, pero basta pulsar un botón para cambiar al héroe que controlamos.

LOS HÉROES Y VILLANOS DE DC DAN BRILLO A UN JUEGO DE DESARROLLO YA MUY CONOCIDO.

te la Tierra (si no son ellos, claro está). Todos los personajes lucen de maravilla, están **fantásticamente animados** y, además, combinar sus habilidades es la auténtica clave para avanzar: cada personaje tiene varios poderes o disfraces que le permiten activar ciertos interruptores o destruir ciertas barreras. Así que basta pensar un poquito para deducir **qué héroe usar** y alcanzar con él la siguiente zona. Y así durante todo el juego porque, la verdad, quitando las nuevas fases espaciales, este LEGO no guarda demasiadas sorpresas a lo largo de su desarrollo.

Secretos superheróicos

Este desarrollo sin duda lo disfrutarán más los pequeños de la casa por su sencillez, mientras que para los más jugones siempre quedará desbloquear los muchísimos secretos, como por ejemplo **decenas de personajes**, sin duda el auténtico aliciente para seguir jugando... en solitario, ¡porque aquí no hay opción a dobles!

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Escenarios cumplidores, personajes simpáticos y brillantes.

Diversión ★★
La mezcla de acción y exploración entretiene sin emocionar.

Multijugador NO TIENE
Y es una pena porque el juego se presta totalmente a ello.

Duración ★★★
8 horas de historia y más del doble si quieres los secretos.

Los héroes, los villanos, su aspecto gráfico, sus voces, sus poderes y sus animaciones.

El desarrollo, falto de sorpresas, aunque no aburra por la variedad de personajes.

Nuestra opinión

El Universo DC daba para esto... y más

Su principal atractivo son los héroes y villanos DC, que molan mucho. Ir desbloqueándolos compensa un desarrollo tópico, y en que se echa en falta el modo multijugador.

Te gustará...

Igual que... LEGO Ninjago Nindroids

Menos que... Skylanders Trap Team



Total

75

EL DATO
3 episodios, 70 niveles, 70 bonus, centenares de vidas extra escondidas y millones de nabos enterrados.

Wii U

Género	**Puzle**
Compañía	**Nintendo**
Jugadores	**1**
Precio	**40,99 €**
www.nintendo.es	



Argumento
El intrépido Capitán Toad se enfrenta a su primera aventura en solitario en una gran variedad de escenarios infestados de enemigos, secretos y estrellas doradas.

Captain Toad
Treasure Tracker

Y así empieza Wii U el 2015, con un juegazo.

Mientras Mario y compañía estaban fuera luchando contra Bowser en Super Mario 3D World, Toad protagonizaba una serie de **niveles de puzles** que causaron sensación. Después de todos los items que nos ha regalado a lo largo de nuestra vida nintendera, ya era hora de que el Reino Champiñón obtuviera el crédito que se merece con su propia aventura.

Miedosos y sin saltos

Treasure Tracker es un juego sobre fijarse en los detalles: **rotar y acercar la cámara** en los pequeños pero intrincados escenarios es la clave para conseguir todos los retos. Un concepto muy inteligente, bien implementado durante la aventura y que coloca el peso de los acertijos exclusivamente en el **ingenio y la habilidad** del jugador.

Puede que Toad y Toadette no sean unos atletas, pero son muy listos y saben cómo usar el GamePad. Con él pueden controlar cada rincón de los escenarios, descubriendo con qué objetos podemos interactuar, y manejar el zoom. El **sentido de la exploración** también es básico. Muchos de los niveles solo exigen encontrar una estrella para avanzar, con desafíos opcionales que incluyen obtener un trío de diamantes diseminados por cada fase, y cada



Más movimientos
La seta ha aumentado su repertorio desde 3D World y ahora acciona interruptores, sube escaleras o desentierra nabos para lanzar a los enemigos. De vez en cuando salen martillos que convierten a Toad en máquina de matar.





Con Toad y Toadette no podemos saltar, así que resolver los puzles implica encontrar un camino seguro que nos evite encarar muchos peligros.



Fijarse en los detalles: rotar y acercar la cámara en los pequeños pero intrincados escenarios es la clave para conseguir todos los retos.



Sus minutos de gloria

Toad ya ha sido un personaje jugable varias veces, pero es la primera vez que protagoniza su propia aventura: es pequeño, pero te sorprenderá.

Premio: SM3D World

El juego premia a los grandes buscadores que consigan todos los extras con niveles reimaginados de Super Mario 3D World, con sus rampas y toboganes para ayudar a nuestros Toads. Están disponibles de inicio si tienes tu partida de 3D World guardada, o pueden desbloquearse más tarde con algo más de paciencia.





Escenarios: la mansión encantada de Boo, salvaje oeste, viajes en vagoneta....

CAPTAIN TOAD HACE GRAN USO DEL PAD, TIENE UN ADICTIVO SENTIDO DE LA EXPLORACIÓN Y ES UNA MONADA.

nivel cuenta con un bonus único que se adapta a la naturaleza del escenario. Toad no es muy ágil y tiembla cuando los niveles se vuelven tenebrosos, pero como buen aventurero, se atreve con todo.

Toca, sopla, gira

Nuevos giros como las plataformas móviles que desaparecen o las cerezas que duplican, triplican o cuadriplican a tu personaje mantienen frescas las 8 horas de juego. Por otro lado, las mecánicas específicas del GamePad le añaden profundidad a la campaña. A veces accionamos mecanismos girando una manivela, otras movemos bloques tocando en la pantalla, o elevamos plataformas soplando al micro y, de vez en cuando, los Toad se suben a una carretilla y lanzan nabos a través de los raíles.

Nintendo ha creado un par de **personajes adorables y cautivadores**, ha diseñado unos escenarios preciosos, coloridos y nostálgicos e incluido canciones-homenaje para una **experiencia 100% encantadora** y muy disfrutable.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Mejor en pantalla grande que en Off-TV: una fiesta de color.

Diversión ★★★★
Cada nivel es especial, y buscar escondrijos es una delicia.

Multijugador NO TIENE
Echamos en falta un cooperativo para disfrutar en compañía.

Duración ★★★☆
70 niveles, más de 8 horas de diversión y rejugable a tope.

Puzles muy inteligentes, estética preciosa y una exploración cautivadora. Toad geniales.

Cámara engorrosa en niveles a contrarreloj. Corto, a pesar de los 70 niveles.

Nuestra opinión

Ya vienen los Reyes con las setas trotamundos

Este juego coge el concepto del Capitán Toad, lo expande y aun así nos quedamos con ganas de más. Un juego pensado para Wii U que premia las horas invertidas en él. Y es tan adorable...

Te gustará...

Más que... Pullblox World

Y más que... Scribblenauts Unlimited

Total



90

EL DATO
Vía online, podemos colarnos en partidas de otros jugadores para robar datos... ¡o ellos en las nuestras!



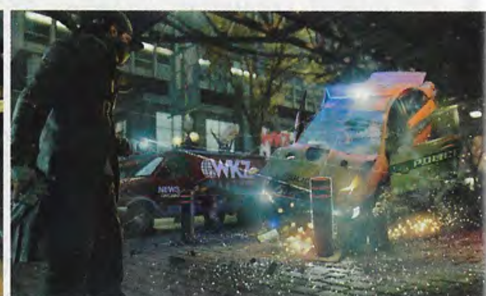
Chicago es el escenario de este 'sandbox' que alterna disparos, sigilo y conducción de coches, motos, lanchas... No, no hay vehículos aéreos.



El móvil es la mejor arma de Aiden. Con ella puede acceder a multitud de dispositivos, incluidos cajeros automáticos o el móvil de cualquier transeúnte.







Wii U





Género **Aventura**
Compañía **Ubisoft**
Jugadores **1 (2 online)**
Precio **64,95 €**
www.ubisoft.es

Puntuaciones

Gráficos	★★★★
Diversión	★★★
Multijugador	★★
Duración	★★★

Valoración

Aiden quiere vengar la muerte de su sobrina... y para ello su mejor arma serán sus habilidades como hacker.

Total
85

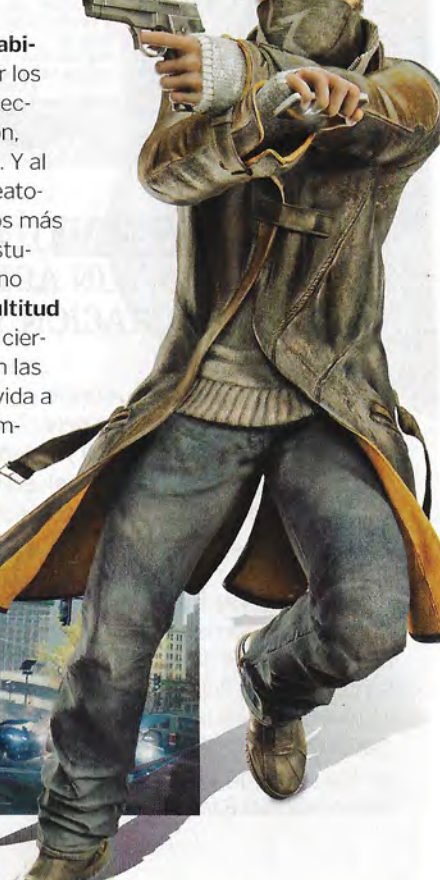
Watch_Dogs

El justiciero del siglo XXI es... ¡un hacker!

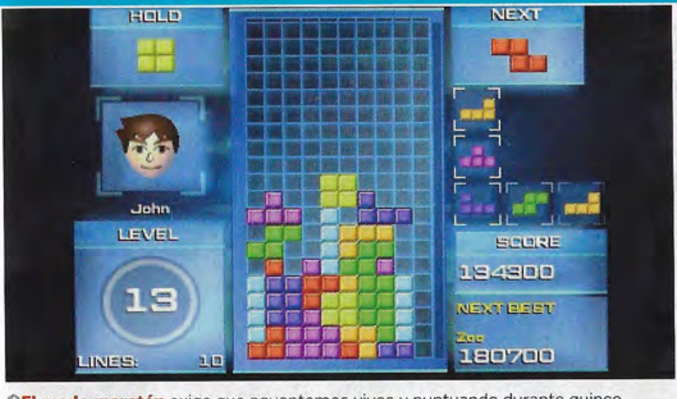
Por fin ha llegado a nuestra consola **el 'sandbox' de Ubisoft** ambientado en un futuro cercano, y el que tomamos el papel de Aiden Pierce, un hacker que busca venganza. La trama se desarrolla en **40 misiones** (unas 20 horas) donde hay **infiltración, tiroteos y mucha conducción** al volante de coches, lanchas y motos, que no son modelos reales pero están bien construidos y muestran diferencias en su comportamiento. Lo habitual en el género pero con dos elementos que le dan personalidad: la ciudad de Chicago y las habilidades de hacker de Aiden.

Chicago a tus pies

La ciudad es el alma de esta aventura. **Chicago** combina pequeñas zonas rurales al noroeste con núcleos industriales y el centro: rascacielos y edificios modernos, cruzados por canales. Uno de los entornos más interesantes que hemos visitado últimamente en un videojuego. Aquí entran las **habilidades de hackeo**: manipular los semáforos, los bolardos, protecciones... presionando un botón, con ayuda del móvil de Aiden. Y al apuntar con el cursor a los peatones descubrimos sus secretos más oscuros, lo que nos da una estupenda sensación de un entorno vivo. Esta originalidad y la **multitud de tareas secundarias** suple cierta sensación de reiteración en las misiones pricipales para dar vida a una de las aventuras más completas que han pasado últimamente por Wii U.



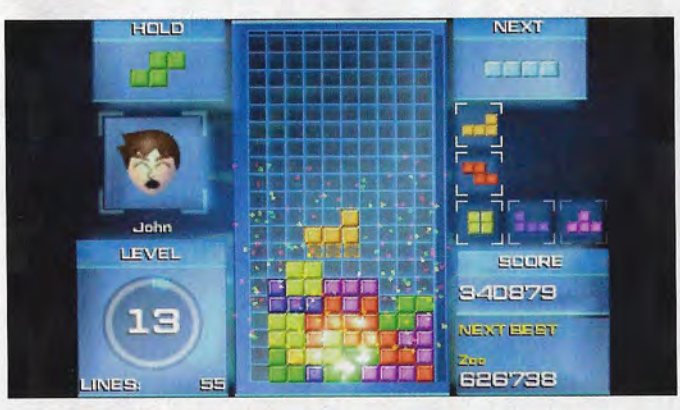


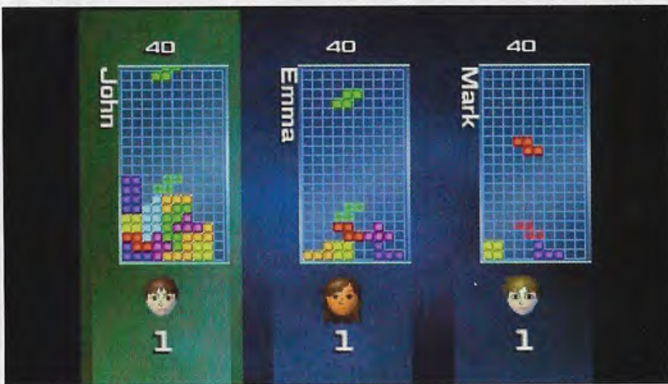




El modo maratón exige que aguantemos vivos y puntuando durante quince niveles, una tarea nada fácil por la acumulación de piezas en el panel.

En el modo Sprint hay que conseguir 40 líneas en el menor tiempo posible. En el modo Ultra tenemos 3 minutos para conseguir el mayor número de puntos posibles.





NINTENDO 3DS





Género **Puzle**
Compañía **Ubisoft**
Jugadores **1-10 (4 online)**
Precio **19,99 €**
www.tetris.com

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★
Multijugador	★★
Duración	★★★

Valoración

Todo lo bueno de Tetris por fin en 3DS y con horas de diversión, aunque haya pocos modos multijugador.

Total
80

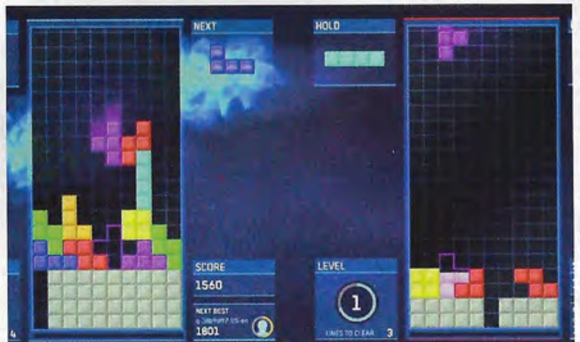
Tetris Ultimate

Cada consola debe tener su Tetris...

Aunque hayan pasado 30 años desde que Alekséi Pázhitnov diera a conocer la primera versión de este juego desde la Unión Soviética, Tetris sigue siendo tremendamente adictivo. Y esta versión Ultimate comprende que nada de esto se puede mejorar, por eso se limita a refinar algunos aspectos secundarios y a incluir pequeñas variantes de fórmula.

En Tetris todo encaja

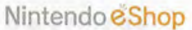
Las mecánicas son las ya más que clásicas: de la parte superior caen piezas compuestas de cuatro cuadrados en diferentes posiciones (**tetróminos**), y tenemos que encajarlas para formar líneas, que automáticamente desaparecen y nos dejan espacio para seguir jugando. Lo que sí es nuevo es el conjunto de modos. Tetris Ultimate tiene un modo **individual** y uno **multijugador**, siendo el primero el que más tiempo nos ocupará, pues el multijugador se limita a batallas contra amigos en las que nos enviamos estorbos en forma de bloques cuando puntuamos (lo cual supone un paso atrás respecto a anteriores Tetris portátiles). El modo para un jugador tiene **seis submodos**: Maratón, Infinito, Sprint, Batalla contra la IA, Challenges, Ultra... Cada modo se siente de forma distinta y todos son bastante retadores, garantizando diversión para muchas horas.



Tetris Ultimate hace que anticipar tus movimientos, la clave del juego para alargar las partidas hasta el infinito, sea más complicado por su velocidad.

EL DATO
Si adquirís ya el segundo paquete (disponible en mayo), sólo tendréis que pagar 12 euros para haceros con ambos.

Nintendo eShop







Descargas Wii U

Género **Conducción**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-12**
Precio **8 €**
www.nintendo.es



Argumento
Este primer paquete de contenido adicional incluye 8 circuitos, 4 vehículos y 3 personajes. Pistas basadas en The Legend of Zelda, F-Zero y Excitebike, y la posibilidad de jugar como Link, sus grandes bazas.

Mario Kart 8: DLC 1

Extra de contenido para uno de los juegos más brillantes de Wii U.

Cuando analizamos Mario Kart 8, uno de los mayores puntos fuertes que destacamos fue el **diseño de escenarios**. De hecho, catalogamos a sus circuitos como "los mejores que ha tenido la saga". Pues bien, las **8 nuevas pistas** que añade este DLC no sólo mantienen el listón, sino que incluso lo superan. Están divididos en dos copas: **Copa Huevo y Copa Trifuerza**. A diferencia del resto de copas, sus circuitos no están agrupados en "nuevos" y "retro". Copa Huevo incluye tres pistas nuevas y una retro, y en Copa Trifuerza encontraréis dos nuevas y dos retro.

Ampliando horizontes

Como ya sabréis, algunos de los nuevos circuitos destacan por estar inspirados en otras sagas de Nintendo (por primera vez en un Mario Kart), lo cual nos parece todo un acierto para aportar una **mayor variedad y atractivo**. En cuanto a los 3 nuevos personajes, no hay duda de que **Link es la gran estrella** y todo un puntazo, mientras que Mario Tanuki y Peach Felina, aunque tienen cierta gracia, no dejan de ser un poco de relleno (ya son la cuarta variación de Mario y Peach en Mario Kart 8). Por otra parte están los nuevos vehículos: la Moto Hyliana (The Legend of Zelda), el Blue Falcon (F-Zero), el Rayo GTI (que ya apareció en Mario Kart DS y Mario Kart 7) y el Kart Tanuki. Además, también hay nuevas piezas complementarias, como unas ruedas con símbolos de la Trifuerza y el Ala Hyliana. Si tenéis Mario Kart 8 y habéis disfrutado del juego, no tenéis excusa para no haceros con este set de contenido adicional. Ocho circuitos dan para mucho (sobre todo con esta calidad), y conducir con Link hará las delicias de muchos.



Circuitos retro
De las 8 pistas incluidas, 3 son remakes de anteriores entregas y muy bien elegidas: la Mina de Wario de Wii, el Circuito Yoshi de GameCube y la Senda Arco Iris de SNES (la tercera Senda Arco Iris que tenemos en Mario Kart 8, junto a la de N64 y la original de Wii U).



El Estadio Excitebike (basado en el mítico juego de motos de NES) es muy especial: cada carrera en él es distinta, pues cambia la distribución de las rampas.



Mario Tanuki y Peach Felina debutan junto a Link. Son similares a los Mario y Peach originales, pero tienen voces y animaciones propias que los diferencian.



EL CIRCUITO DE HYRULE es el que más destaca. Está repleto de guiños a la saga Zelda, como la Espada Maestra, la cual os dará un impulso si la alcanzáis.

LAS RUPIAS sustituyen a las monedas de los otros circuitos, y además deberéis tener cuidado con las Babas Deku en lugar de con las plantas piraña.

Mario Kart y amiibo

Además del DLC, también ha salido la nueva actualización gratuita del juego (3.0), que añade la compatibilidad de las figuras amiibo. Al conectar cada una de ellas desbloquearéis un traje basado en ese personaje para vestir a vuestro Mii en las carreras (recordemos que los Mii son jugables).





Diez de las figuras amiibo son compatibles con Mario Kart 8.

LOS CIRCUITOS INSPIRADOS POR OTRAS SAGAS DE NINTENDO SON TODO UN ACIERTO PARA APORTAR UNA MAYOR VARIEDAD Y ATRACTIVO AL JUEGO.



Link está incluido como personaje jugable, y viene acompañado de su flamante Moto Hyliana.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Los nuevos ciruitos son aún más bonitos y espectaculares.

Diversión ★★★★
Vais a pasar grandes momentos con estos contenidos.

Multijugador ★★★★
Una manera magnífica de renovar las partidas locales y online.

Duración ★★★★
Sale a 1 Euro por circuito, y querréis jugarlos muchas veces

Los elementos y circuitos de otras sagas. Excelente relación calidad/precio.

Hubiéramos preferido personajes más diferenciadores. ¿Aun no tienes el juego?

Nuestra opinión

Una genial extensión para un gran juego

The Legend of Zelda, F-Zero y Excitebike llegan a las carreras de Mario Kart 8 con unos circuitos excelentes y un debutante de lujo: Link. Una adquisición imprescindible.

Te gustará...

Más que... Sonic & All-Stars Racing Transformed

Y más que... Need for Speed: Most Wanted



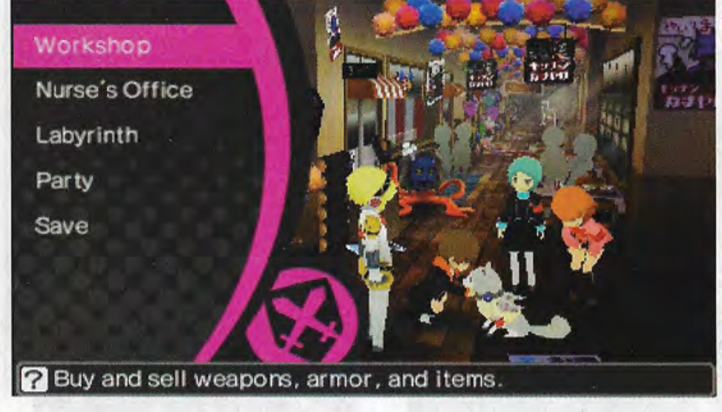
Total

91

EL DATO
Incluye más de 20 personajes jugables, y 18 de ellos han sido extraídos de Persona 3 y Persona 4.









NINTENDO 3DS



Género **Rol**
Compañía **Atlus**
Jugadores **1**
Precio **39,95 €**
atlus.com/personaq



Argumento
Un extraño incidente conduce a los personajes de Persona 3 y 4 a un universo paralelo del que parece no poder salir. Tendrán que abrirse paso a través de peligrosos laberintos en busca de pistas.

Persona Q
Shadow of the Labyrinth

Atlus mezcla Persona con Etrian Odyssey.

Persona nació como una subsaga de **Shin Megami Tensei**, pero hace tiempo que logró consolidar su propio nombre como una de las referencias más destacables del rol japonés. Tras varias entregas muy bien recibidas para otras consolas, Persona se estrena por fin en una máquina de Nintendo con este juego **exclusivo** para 3DS.

Del instituto al laberinto

Los personajes principales son **chavales de instituto**, que han recibido el poder de invocar facetas de su psique conocidas como Personas. Dependiendo de cuál de estas criaturas tenga enlazadas, el personaje se verá beneficiado con características y hechizos diferentes. Por primera vez, podéis equiparlos con sub-Personas además de sus Personas principales, lo cual les hace aprender un mayor número de habilidades. Al comenzar la partida es posible escoger entre jugar con el protagonista de **Persona 3** o el de **Persona 4**, y dependiendo de vuestra elección la trama se desarrollará en torno a los estudiantes de un juego u otro. Sin embargo, la historia está pensada para que cualquiera pueda disfrutarla, sin necesidad de haber jugado a anteriores entregas, aunque hay muchos guiños que sólo captarán los más fans.

Eso sí, su jugabilidad y desarrollo se parecen más a los de un **Etrian Odyssey** que a los de un Persona. Si habéis jugado a alguna entrega de esta otra saga de Atlus en DS o 3DS, estaréis familiarizados con su enfoque *dungeon crawler*, mediante el que recorréis amplias **mazmorras laberínticas** en primera persona. Persona Q apuesta totalmente por ese mismo concep-





Los combates son por turnos, y vuestro equipo de batalla puede incluir hasta cinco personajes seleccionables. Cada enemigo tiene distintas debilidades.



El diseño de los personajes es más desenfadado si lo comparamos con el aspecto original que lucían en Persona 3 y 4, que era más realista y adulto.

LAS MAZMORRAS son laberintos que se exploran en primera persona, y cada cierto tiempo os toparéis con un combate aleatorio.

LA PANTALLA TÁCTIL muestra el mapa, sobre el cual podéis dibujar paredes e incorporar elementos para no perderos.

LOS PERSONAS principales no se pueden cambiar, y cada personaje tiene uno asignado por defecto. Con experiencia suben niveles.

LOS SUB-PERSONAS se pueden asignar libremente a cualquiera de vuestros personajes. Cada uno añade ventajas y movimientos diferentes.

LA EXPLORACIÓN DE MAZMORRAS ES MUY SIMILAR A ETRIAN ODYSSEY, TAMBIÉN DE ATLUS.

to, incluyendo las **anotaciones en pantalla táctil** de puertas, paredes, tesoros y otras cosas que os orientarán. Cuanto más tracéis con el stylus, mejor completaréis el mapa y evitaréis perderos. Por contra, el juego prescinde de los elementos de simulación (vínculos sociales) que tan bien funcionaron en otros Persona. En definitiva, un juego de rol muy disfrutable, con el inconveniente de que llega en inglés.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Bastante sencillos. Buen diseño de personajes y enemigos.

Diversión ★★★★
Lo pasaréis bien explorando mazmorras y combatiendo.

Multijugador
Es una aventura para jugar en solitario, sin multijugador.

Duración ★★★★
Uno de los juegos más largos del catálogo de la consola.

Gran diseño de mazmorras y sistema de combate. Personajes con carisma.

En inglés. No incluye los vínculos sociales que recibieron elogios en otros Persona.

Nuestra opinión

Buen debut de Persona en una consola Nintendo

No brilla tanto como los Persona numerados, pero es un juego de rol con muchas virtudes y una buena manera de descubrir la serie Persona. Dadle una oportunidad si domináis el inglés.

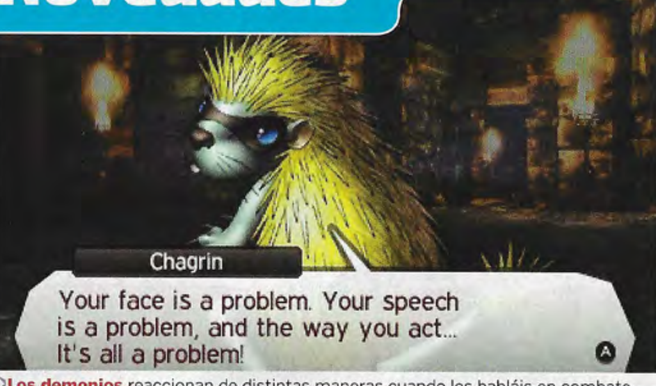
Te gustará...

Más que... Etrian Odyssey Untold

Menos que... Shin Megami Tensei IV

Total

87



Los demonios reaccionan de distintas maneras cuando les habláis en combate. Si no les convence lo que habéis dicho, se enfadarán y seguirán atacando.



Explotar el punto débil de los enemigos es muy importante para salir airosos de los duros combates que os esperan. Al hacerlo, ganaréis un valioso turno extra.





EL DATO

En Europa el juego está sólo disponible en la eShop, pero lo bueno es que ha llegado a un buen precio.

Nintendo eShop



Descargas 3DS

12

Género **Rol**
Compañía **Atlus**
Jugadores **1**
Precio **19,99 €**
atlus.com/smt4

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★★
Multijugador	No tiene
Duración	★★★★

Valoración

Desafiante y con una jugabilidad exquisita, aunque cuenta con gráficos muy simples y está en inglés.

Total
90

Shin Megami Tensei IV

Una odisea de demonios y samuráis.

Esta gran saga de rol (una de las más ilustres en Japón) no sólo nos deleita en 3DS con entregas de sus celebradas subseries Persona, Devil Survivor y Devil Summoner, sino que además tenemos el privilegio de disfrutar en exclusiva de la cuarta entrega numerada de la rama principal.

Amigos del inframundo

Argumentalmente no tiene conexión con sus predecesores. Tras superar un ritual en el reino de Mikado, nuestro protagonista Flynn se convierte en samurái y recibe el poder para enfrentarse a demonios e incluso domarlos para que se unan a él. En pleno combate podéis hablar con el enemigo y, si vuestras palabras y regalos le satisfacen, puede que **el demonio se convierta en aliado**. Además, una vez los tengáis es posible fusionarlos para crear nuevas criaturas. La posibilidad de reclutar y fusionar es habitual en la saga, pero sus mecánicas han sido refinadas para que todo sea aún más intuitivo y disfrutable. Por otra parte, este juego cuenta con uno de los **mejores sistemas de combates** por turnos que hemos visto, en los que aprovechar los puntos débiles del enemigo es fundamental. Su alta dificultad lo hace apto sólo para valientes y experimentados.



CONCURSO

¡Mario y Koopa se suben a sus bólidos!



Regalamos 24 packs
de Mario Kart 7 Pull &Speed: Mario y Koopa



Escala 1:43
Coches de retro-ficción

Divertidas figuras de la colección Pull & Speed de Carrera. Consigue uno participando ya en nuestro concurso. Entra en:
www.hobbyconsolas.com/concursos/nintendo-carrera

Tienes de plazo hasta el 15 de enero para participar

Revista Oficial Nintendo







Guía de compras

TOP 5
NUESTROS FAVORITOS





GUSTAVO ACERO

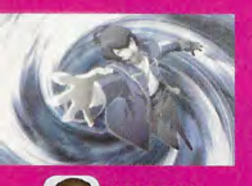
1. Captain Toad
2. Super Smash Bros. for Wii U
3. Mario Kart 8
4. Hyrule Warriors
5. Shovel Knight





JUAN CARLOS GARCÍA

1. Super Smash Bros. for Wii U
2. Nintendo Pocket Football Club
3. Super Smash Bros. for Wii U
4. Mario Kart 8
5. Hyrule Warriors





ROBERTO ANDERSON

1. Shin Megami Tensei IV
2. Super Smash Bros. for Wii U
3. Persona Q
4. Mario Kart 8
5. Bayonetta 2

Wii



Revisa la lista por si aún te falta algún imprescindible de su catálogo.

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man	237	70
Bit.Trip Complete	234	86
Call of Duty Black Ops	234	92
deBlob 2 The Underground	220	86
Disney Epic Mickey	218	92
Disney Epic Mickey 2	243	80
Donkey Kong Country Returns	218	94
Goldeneye 007	217	93
Inazuma Eleven Strikers	**239**	**82**
El fenómeno llega a Wii en un arcade de fútbol con equipos de la serie original y de Inazuma Eleven Go! Tan espectacular como en la tele.		
Kirby Epic Yarn	220	88
Kirby's Adventure	230	84
La-Mulana (Wii Ware)	241	90
Last Story	232	95
LEGO Batman 2 DC Superheroes	237	86
LEGO El Señor de los Anillos	243	89
LEGO Harry Potter Años 5-7	230	83
Mario & Sonic en los JJOO 2012	229	89
Mario Party 9	233	88
Metroid Other M	215	94
Monster Hunter Tri	210	95
NBA 2K13	241	80
New Super Mario Bros. Wii	230	95
Pandora's Tower	235	86
Phineas & Ferb A través...	227	78
Project Zero II Wii Edition	236	90
Retro City Rampage (Wii Ware)	246	70
Red Steel 2	209	86
Silent Hill Shattered Memories	207	88
Skylanders Giants	241	88
Skylanders Swap Force	Disponible	
Skylanders Trap Team	Disponible	
Sonic Colours	217	93
Spider-Man Edge of Time	228	80
Super Mario Galaxy	188	99
Wii Party	216	90
Wii Play Motion	225	82
WWE All-Stars	223	81
Xenoblade Chronicles	226	90

Wii U

Capitán Toad, Watch_Dogs... y SSB. ¡¡Menudo mes para esta consola!!

Nombre	Número	Nota
Another World (eShop)	263	79
Armillo (eShop)	264	80
Assassin's Creed IV	**256**	**89**
El mar Caribe en el siglo XVIII es el escenario de esta completísima aventura llena de piratas, asesinos, abordajes... y templarios.		
Batman Arkham City	242	90
Batman Arkham Origins	255	92
Bayonetta 2	**266**	**95**
El beat'em up perfecto existe, una aventura en la que estilo y espectáculo de funden con un sistema de combate muy profundo. Y tiene online.		
Bit.Trip Presents Runner 2 (eShop)	248	90
Call of Duty Ghosts	266	89
Captain Toad	268	90
Child of Light (eShop)	261	80
Darksiders II	242	90
Deus Ex Human Revolution	254	85
Disney Infinity 2.0	266	86
DKC Tropical Freeze	**258**	**94**
El juego de plataformas más puro, retador y emocionante lo protagoniza una familia de simios llena de carisma. Y solo puedes jugarlo en Wii U.		
Ducktales (eShop)	251	89
Epic Mickey 2 El retorno de dos...	243	79
F1 Race Stars	257	69
Game & Wario	249	80
Guacamelee	263	90
Hyrule Warriors	265	85
Injustice Gods Among Us	247	89
Just Dance 2015	267	80
Knytt Underground	257	80
La LEGO Película	258	83
Little Inferno (eShop)	243	81
LEGO Batman 3	268	79
LEGO Marvel Super Heroes	255	87
Mario Kart 8	**261**	**95**
Nintendo utiliza el poder de Wii U para crear el Mario Kart más bonito, divertido y con más opciones. Y con el mejor online del mundo.		
Mario & Sonic en los JJOO	255	79
Mass Effect 3	242	92
Monster Hunter 3 Ultimate	246	92
NBA 2K13	242	92
Need For Speed Most Wanted U	246	90
NES Remix (eShop)	257	85
New Super Mario Bros. U	**242**	**93**
Mario se supera en su mejor y más profunda aventura 2D en años. Con geniales desafíos para un jugador y un modo multijugador supremo.		
NES Remix 2 (eShop)	261	86
Nintendo Land	242	90
One Piece Unlimited World Red	263	81
Pikmin 3	**250**	**93**
Dirige a Pikmin de cinco tipos en una mezcla magistral de exploración, estrategia y puzles. Es un juego único y, sí, sus protas son encantadores.		
Pokémon Rumble U (eShop)	252	70
Rayman Legends	252	94
Resident Evil Revelations HD	248	82
Scram Kitty (eShop)	262	82
Scribblenauts Unlimited	256	85
Shovel Knight (eShop)	264	90
Skylanders Trap Team	266	86
Sonic All-Stars Racing Transformed	242	88
Sonic Lost World	254	84
Star Wars Pinball (eShop)	251	81
Steamworld Dig (eShop)	265	86
Super Mario 3D World	**255**	**94**
Juegos de Mario en tres dimensiones hay muchos, ¡pero solo este es multijugador! Un título que derrocha diversión.		
Super Smasg Bros. for Wii U	**268**	**97**
El juego de lucha más grande de todos los tiempos, con el elenco de personajes más completo, una jugabilidad explosiva y el mejor multijugador.		
Swords & Soldiers HD (eShop)	262	82
Teslagrad (eShop)	266	85
The Wonderful 101	**252**	**92**
Podríamos decir que es de Kamiya, que desborda originalidad, que aprovecha el gamepad a tope... pero nos quedamos con su personalidad.		
Trine 2 Director's Cut (eShop)	243	91
Unepic (eShop)	258	81
Watch Dogs	268	84
Wii Fit U	256	80
Wii Sports Club	263	86
Wooden Sen'SeY	264	72

Nuevas entradas del mes

- **Super Smash Bros Wii U, el mejor juego del mundo.**
- Captain Toad, diferentes, divertido y con carisma.
- **¡Pokémon Rubí Omega y Zafiro Alfa es inmenso!**
- Persona Q y SMT IV, "cracks" roleros en 3DS.
- **Watch_dogs, un sandbox de calidad para Wii U.**

3DS



Pokémon, nuevo rey de unas navidades dominadas por el rol portátil.

Nombre	Número	Nota
Ace Combat Assault Horizont	231	80
Aliens Infestation (DS)	228	81
Animal Crossing New Leaf	**249**	**93**
 Algo más que un juego: vive una vida virtual en un pueblo en el que ya no solo te relacionas con los vecinos, ahora eres el alcalde y tienes que cuidarlo. Y con infinidad de opciones.		
Batman Arkham Origins Blackgate	254	80
Ben 10 Galactic Racing	234	79
Bit.Trip Saga	235	80
Bravely Default	255	90
Bugs Vs. Tanks (eShop)	251	75
Castlevania Mirror of Fate	245	93
Cave Story 3D	230	89
Chibi-Robo	264	68
Code of Princess (eShop)	247	83
Colors! 3D	235	90
Dead or Alive Dimensions	247	89
Disney Magical World	266	84
Donkey Kong Country Returns 3D	248	93
Ecco The Dolphin 3D Classic (eShop)	257	78
Epic Mickey Mundo Misterio	242	88
Etrian Odissey IV	252	85
Excitebike (3D Classics)	234	80
Fantasy Life	265	93
FIFA 13	240	81
Fire Emblem Awakening	**247**	**93**
Una magistral muestra de rol y estrategia por turnos. La magnífica historia se une a un sistema de combate profundísimo, en el que las relaciones entre personajes son clave.		
Fractured Soul (eShop)	244	80
Harmoknight	247	79
Heroes of Ruin	236	88
Hora de Aventuras	256	65
Inazuma Eleven 2 (DS)	233	91
Inazuma Eleven 3	253	87
Inazuma Eleven 3 Amenaza del Ogro	258	87
Inazuma Eleven GO	262	91
Kid Icarus (3D Classics)	234	80
Kid Icarus Uprising.	247	95
Kirby's Adventure (3D Classics)	230	85
Kirby Triple Deluxe	261	84
Kingdom Hearts 3D	238	89

Nombre	Número	Nota
Kokuga (eShop)	251	82
LEGO Batman 3	268	75
LEGO City Undercover The Chase...	247	80
LEGO Harry Potter Años 5-7	231	84
LEGO Legends of Chima	251	79
LEGO Marvel Super Heroes	255	84
Liberation Maiden (eShop)	241	81
Luigi's Mansion 2	**246**	**92**
Luigi explora mansiones habitadas por los fantasmas más aterradores... y dvertidos. Menos mal que puede aspirarlos con su Succionaentes 5000, con el que también resuleve puzles.		
Mario Kart 7	**230**	**96**
Imprescindibles las carreras, más competidas que nunca, de nuestros chicos favoritos. Volar y bucear son solo algunos de los alicientes, pero lo mejor es vivirlo. ¡Qué grande!		
Mario Tennis Open	235	91
Mario Golf World Tour	261	82
Mario Party Island Tour	257	81
Mario & Luigi Dream Team Bros	**250**	**92**
Mario se sumerge en los sueños de Luigi en el juego de rol con más sentido del humor de 3DS. Sus combates por turnos son divertisísimos gracias a los disparatados ataques de Luigi.		
Mario & Sonic en los JJ.OO.	232	84
Metal Gear Solid Snake Eater 3D	233	92
Mighty Milky Way (eShop)	226	80
Mighty Switch Force (eShop)	231	85
Mighty Switch Force 2	250	85
Mutant Mudds (eShop)	237	83
Monster Hunter 3 Ultimate	246	91
Naruto Powerful Shippuden	246	73
Naruto Shippuden 3D The New Era	224	79
Need for Speed The Run	230	85
New Art Academy	238	80
New Style Boutique	241	83
New Super Mario Bros. 2	**238**	**93**
El héroe vuelve a su género favorito, las plataformas, en un título 2D con la mecánica de siempre... ¡y más monedas que nunca! ¿Podrás coger un millón? Y con cooperativo local.		
One Piece Romance Dawn	256	74
One Piece Unlimited World Red	262	82
Pac-Man Aventuras Fantasmales	257	78
Paper Mario Sticker Stars	242	93
Persona Q	268	87
Phoenix Wright Ace Attorney DD	254	85
Pokémon Rubí Omega / Zafiro Alfa	268	92
Pokémon X & Y	253	96
Pr. Layton Máscara de los Prodigios	240	92

Nombre	Número	Nota
Pr. Layton y los Ashalanti	**255**	**93**
La aventura definitiva del Profesor Layton, con más puzles, la exploración más completa... y la historia que cierra su segunda trilogía. El mejor de la serie, y un cierre perfecto.		
Project X Zone	249	78
Pullblox (eShop)	231	87
Puzzle Bobble Universe	225	73
Pilotwings Resort	222	85
RAdar Pokémon (eShop)	241	75
Rayman 3D	222	77
Rayman Origins	236	85
Resident Evil Revelations	**231**	**92**
La saga Resident Evil encuentra el equilibrio perfecto entre terror, supervivencia y acción en una gran aventura compatible con el Circle Pad. Y con modo extra para dos jugadores.		
Resident Evil The Mercenaries 3D	225	83
Rhythm Thief	234	85
Ridge Racer 3D	222	84
Scribblenauts Unlimited	256	80
Shin Megami Tensei IV	268	90
Skylanders Trap Team	266	85
Siesta Fiesta	264	90
Sonic & All-Stars Racing Trans.	245	78
Sonic Generations	229	90
Sonic Lost World	254	78
Spirit Camera La Memoria Maldita	236	70
StarFox 64 3D	227	91
Street of Rage 3D Classic (eShop)	257	85
Super Pokémon Rumble	230	77
Super Mario 3D Land	229	95
Super Smash Bros. for 3DS	266	96
Super Street Fighter IV	221	94
Tekken 3D Prime Edition	232	90
Tetris Ultimate	268	80
Theatrhythm Final Fantasy CC	265	88
The "Denpa" Men 3	262	84
Tomodachi Life	262	90
Ultimate NES Remix	267	86
VVVVVV (eShop)	236	90
Virtue's Last Reward	246	88
WWE All-Stars	231	86
Zelda A Link Between Worlds	**255**	**95**
El regreso al mundo de A Link to the Past ha resultado tremendamente innovador. Estamos ante el juego de Zelda más abierto que se ha diseñado para esta generación.		
Zelda Ocarina of Time 3D	224	96
Zombi Panic in Wonderland (eShop)	267	78

TOP 10 JUEGOS DE SUPERHÉROES


1 Batman Arkham Origins (Wii U)

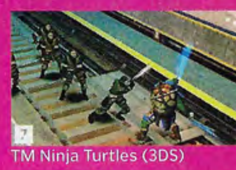

2 LEGO Marvel (Wii U, 3DS)


3 The Wonderful 101 (Wii U)


4 LEGO Batman 2 (Wii U, 3DS, Wii)


5 Injustice (Wii U)


6 Lego Batman 3 (Wii U, 3DS, Wii)


7 TM Ninja Turtles (3DS)


8 Amazing Spider-Man 2 (Wii U)

9 Marvel The Avengers (Wii U)


10 Power Rangers SMF (3DS)

Castlevania: la saga resucita

Cada 100 años, el mismísimo Conde Drácula vuelve a la vida y, consola tras consola, siempre ha habido un Belmont preparado para darle caza.



Castlevania

CONSOLA ORIGINAL: NES, 1988
CONSOLA VIRTUAL: Disponible en CV de Wii, Wii U y 3DS

Corría el año 1986 de Nuestro Señor cuando a las tiendas japonesas llegó este disco tan especial. Sí, sí, habéis leído bien: Castlevania nació en NES... ¡pero en formato disco! Un par de años después, recibimos la versión cartucho en el viejo continente... y el título nos cautivó de inmediato: sistema de juego muy divertido, entornos y enemigos variados, genial ambientación... un clásico que llegó para quedarse.


Simon Belmont es el héroe que más veces se ha armado de valor para acabar con las fuerzas de la noche.

Castlevania II Simon Quest

CONSOLA ORIGINAL: NES, 1990
CONSOLA VIRTUAL: Disponible en CV de Wii, Wii U y 3DS

Como acababa de pasar con Zelda, Castlevania también decepcionó en su regreso. El genial plataformas de acción, que atrapaba desde el principio, sacrificó su frescura arcade en favor de elementos RPG... que lo hicieron muy engorroso. Eso sí, aquí nació la base para el sistema de juego actual, y debutaron los passwords.

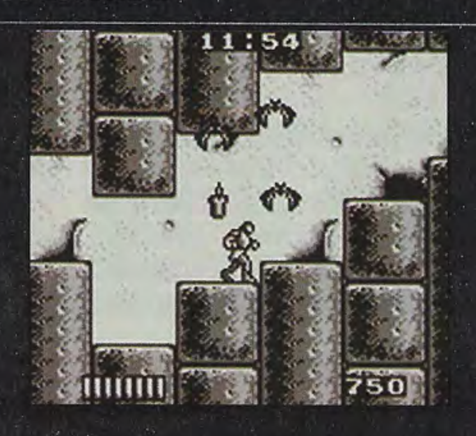




Castlevania: The Adventure

CONSOLA ORIGINAL: GB, 1990
CONSOLA VIRTUAL: Disponible en CV de 3DS

Como era de esperar, Game Boy no tardó en recibir una entrega de la última saga de éxito de NES. El debut portátil fue este The Adventure en el que, al evidente recorte técnico, se le sumó la ausencia de armas secundarias... ¡y escaleras! Pero añadió el látigo lanza llamas y la cuenta atrás. En general, ofreció una experiencia suficientemente parecida a la original.







Repaso viejuno por partida doble este mes: Golden Sun y Lufia, dos clásicos de lujo.



pág 72 **10 juegos frenéticos**

Prepárate para un subidón de adrenalina, vamos a revivir los juegos más intensos.

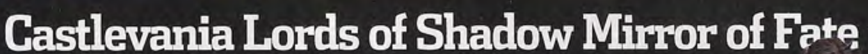




Castlevania III Dracula's Curse

CONSOLA ORIGINAL: NES, 1992
CONSOLA VIRTUAL: Disponible en CV de Wii, Wii U y 3DS

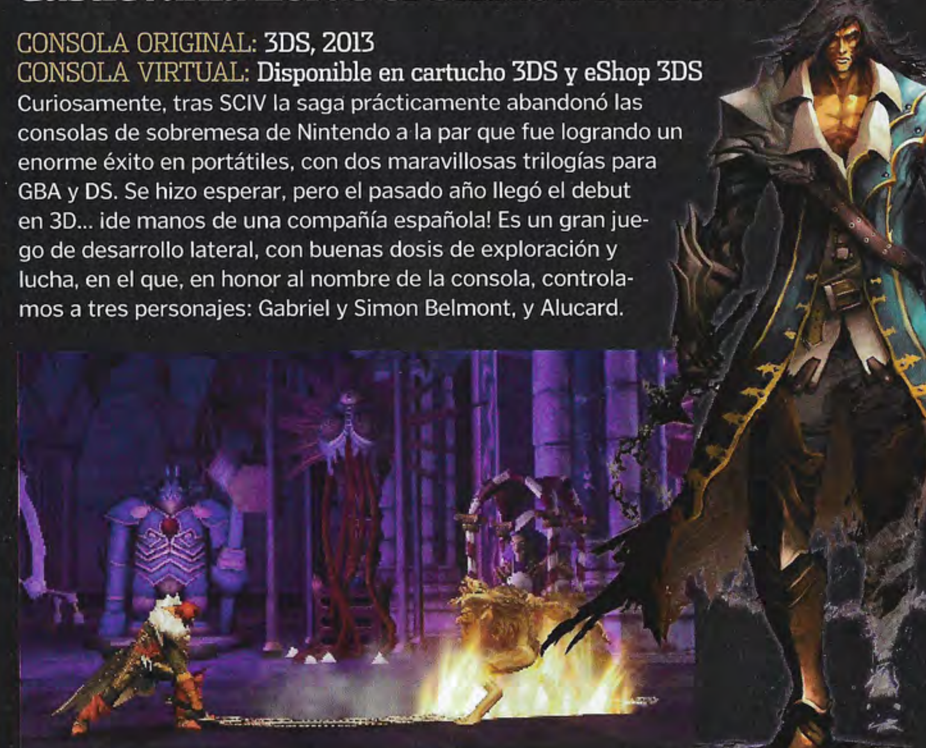
La saga se despidió de NES con una vuelta al pasado en dos aspectos: volvió al estilo de la primera parte, y era una precuela, ya que contaba la historia de Trevor, ancestro de Simon. Además de por tener uno de los mejores apartados técnicos de NES, el título es de los más queridos de todo el catálogo de la consola por ser largo, desafiante, divertido... y por haber sido el primero de la saga en introducir las rutas alternativas.



Castlevania Lords of Shadow Mirror of Fate

CONSOLA ORIGINAL: 3DS, 2013
CONSOLA VIRTUAL: Disponible en cartucho 3DS y eShop 3DS

Curiosamente, tras SCIV la saga prácticamente abandonó las consolas de sobremesa de Nintendo a la par que fue logrando un enorme éxito en portátiles, con dos maravillosas trilogías para GBA y DS. Se hizo esperar, pero el pasado año llegó el debut en 3D... ¡de manos de una compañía española! Es un gran juego de desarrollo lateral, con buenas dosis de exploración y lucha, en el que, en honor al nombre de la consola, controlamos a tres personajes: Gabriel y Simon Belmont, y Alucard.





Super Castlevania IV

CONSOLA ORIGINAL: SNES, 1992
CONSOLA VIRTUAL: Disponible en CV de Wii y Wii U

Uno de los mejores plataformas de acción de todos los tiempos, una joya de la jugabilidad absolutamente disfrutable a día de hoy que no debería faltar en ninguna Wii U, y la enésima demostración de que eso de poner "súper" delante de los títulos significaba mucho.

Castlevania The Adventure Rebirth

CONSOLA ORIGINAL: Wii, 2010
CONSOLA VIRTUAL: Disponible en Wii Ware

En la madurez de la tienda online de Wii llegaron algunas sagas de Konami con versión "rebirth", entre ellas, este título inspirado en el primer Castlevania de GB. No es un remake, ni mucho menos, pero mantiene elementos como el protagonista, el tiempo, el látigo de fuego, y muchos de los enemigos. Es un juego tan corto que no tiene ni passwords ni puntos de salvado. Está muy inspirado en SCIV y destaca por sus animaciones... aunque se ve muy borroso.





Castlevania: Drácula X

CONSOLA ORIGINAL: SNES, 1996
CONSOLA VIRTUAL: Disponible en CV de Wii U

Y aquí está la última joyita de la CV de Wii U: el clásico Vampire's Kiss de SNES. Se trata de un título controvertido, ya que es un "port" recortado de la versión de Turbografx (disponible en la CV de Wii) en el que, a pesar del superior apartado técnico, se eliminaron personajes y niveles. Aun así, un juego fantástico.

RETRO REVIEW

Tras el primer **Golden Sun**, llega a la CV de Wii U la secuela, que cierra una de las mejores historias de **GBA**.



- eShop Wii U
- Rol
- Camelot
- Game Boy Advance
- 2003
- 6,99 €
- 1 jugadores

EN SU DÍA DIJIMOS:
"Nada nuevo (excepto algunos hechizos) pero, ¿quién necesita un cambio después de haber jugado al primer y arrollador Golden Sun? Todo un ejemplo de cómo debe ser un buen juego de rol."

NUESTRA OPINIÓN
Tan largo como el primero, Golden Sun: The Lost Age se conserva perfectamente, esperando ser descubierto por nuevas generaciones. Os mantendrá enganchados en vuestras Wii U.

Nota 90



Esta segunda parte continuaba directamente del original. El grupo protagonista son los personajes en apuros del primer juego, como Félix. Eso sí, quizá si avanzáis sepáis algo de héroes como Hans...



El desarrollo es de un RPG clásico, con exploración del mundo, mazmorras y combates por turnos.



Los elementos únicos del primer Golden Sun, como el poder de la psienergía o los Djinns, se mantienen.

Golden Sun The lost age

Cierre magistral para una aventura mítica.

Golden Sun: The Lost Age es uno de los mejores RPG jamás editados en una consola Nintendo y uno de los más recordados por los jugones, junto a joyas del calibre de FFVI, Chrono Trigger o la serie original de Seiken Densetsu (Secret of Mana).

Libro II de Golden Sun

Planteado como una inmensa epopeya, Camelot Software se vio obligado a partir su obra en dos entregas. Golden Sun:The Lost Age se inicia advirtiendo de que se trata del 'libro dos' de la aventura, y este continúa allí donde terminaron los sucesos de primer Golden Sun (2001). Los combates por turnos, magias, espectaculares efectos gráficos y rotaciones de cámara, el sistema de batalla, subida de nivel y las habilidades especiales de psinergía se mantienen tal cual sin cambios, por lo que jugarlo supone un agradable regreso al mundo y sistema que conocimos en la primera entrega. Una lástima que en la CV de Wii U el juego no haya llegado en castellano, como sí sucedió en el lanzamiento original, pega pequeña solo si el inglés no te supone ninguna barrera.

5Datos



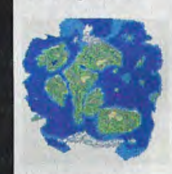
Quienes jugaron al Primer GS obtuvieron al final una clave con la que pasar sus datos a la segunda parte y así recuperar la experiencia de sus personajes.



Camelot Software no solo son los creadores de las series Mario Golf y Mario Tenis sino que para Sega lucieron su vena rolera creando la recordada serie Shining Force.



Golden Sun 3 llegó en 2010, bajo el título de Golden Sun: Oscuro Amanecer para Nintendo DS. Recuperaba personajes y escenarios de los originales.



El mapa del mundo de Golden Sun recrea Pangea, es decir, el supercontinente real del que surgen la actual geografía.



Los héroes de Golden Sun 2 eran jugables en las primeras fases de las betas del primer Golden Sun. Por motivos de espacio en el cartucho, no llegó a aparecer en el juego final.



RETRO REVIEW

La **eShop** nos permite recuperar un juego que no salió en España, uno de los últimos juegos de rol de **GBC**.



- eShop 3DS
- Rol
- Natsume
- Game Boy Color
- 2001
- 4,99 €
- 1 jugador

EN SU DÍA DIJERON:
"Un RPG decente, pero con un diseño de mazmorras complicado. Si tienes una GBC y quieres rol, dale una oportunidad, pero lo mejor es que te pases a GBA con Golden Sun".
Nintendojo.com

NUESTRA OPINIÓN
No ha aguantando el paso del tiempo tan bien como otros RPG. Su desarrollo rolero es entretenido, pero ni en gráficos, ni en música, ni en control estaba entre los grandes de su época.

Nota 70



Ya en la última etapa de Game Boy Color, este Lufia nos ofreció rol por turnos, muy clásico en desarrollo y estética. El juego alternaba exploración de mapas y mazmorras con partes en ciudades.



El juego está en inglés, pero la historia, muy clásica, se sigue con que lo entiendas un poco.



Al avanzar por el mapa nos asaltan los combates aleatorios y por turnos... ¡rol de toda la vida!

Lufia: The Legend Returns

Recupera un capítulo perdido de la serie Lufia.

El tercer juego de la serie Lufia se publicó en 2001 para Game Goy Color, coincidiendo con la llegada de la nueva GBA. Recuperando el argumento de los dos primeros juegos, publicados en SNES entre los años 1993 y 1995, Natsume cumplió con los mínimos exigibles para cualquier RPG, pero sin sorprender.

Retorno a la leyenda

Cientos de años después de las guerras de la Isla de la Muerte, un descendiente de Maxim -el héroe original del segundo juego- inicia un viaje junto a Seena y otros compañeros de batalla para combatir a los malvados Siniestros. El sistema de combate es aleatorio y por turnos, y a lo largo de la aventura visitaremos ciudades (donde pertrechar y mejorar al equipo) y exploraremos mazmorras y el mapa el juego.

El apartado gráfico flojea (y más si se compara con otros RPG de la época para GBC o la flamante GBA) pero en general el resultado no defrauda, ofrece horas de diversión clásica y es hasta un acto de justicia consolera que este juego termine viendo la luz en la eShop, ya que los españoles solo pudimos disfrutarlo de importación. Eso sí, el juego está en inglés, claro.



5 Datos



Lufia & The Fortress of Doom fue el primero de la serie, publicado en 1993 por Taito y nunca vio la luz en Europa.



Rise of the Sinistrals (1995), secuela también para Super Nintendo, llegó en castellano. Uno de lo últimos juegos de la 16 bits publicados en España.



En 2002 se publicó el segundo Lufia portátil, ya para GBA, titulado Ruins of Lore. Es un juego con una trama alternativa entre el primer Lufia y The Legend Returns.



El cariño por Lufia Rise of the Sinestrals hizo que en 2009 Neverland hiciera un remake para DS, girando hacia el rol de acción.



The Legend Return comenzó como proyecto para PSX. Finalmente, sus creadores decidieron centrarse en Game Boy Color.

10 juegos de acción frenética

A tiros o a golpes, estos juegos nos han sumergido en la acción más intensa.

1 SUPER SMASH TV

(Acclaim, SNES, 1992) En este concurso de TV solo sobrevives si aniquilas a los enemigos más rápido de lo que aparecen.

EL DATO
Aunque Shigeru Miyamoto prefiere los saltos y las aventuras, también ha producido una gran saga de acción, Star Fox, que estará de vuelta el año que viene.

2 SUPER PROBOTECTOR

(Konami, SNES, 1992) Un *run 'n' gun* mítico que ofrece acción sin descanso y enemigos finales para el recuerdo.

3 HAGANE

(Hudson, SNES, 1995) Una brutal mezcla de acción y saltos protagonizada por un cyborg ninja. Y de altísima dificultad.

4 KILLER INSTINCT

(Rare, SNES, 1995) Rare fue capaz de trasladar a la 16 bits los combos de decenas de golpes de este clásico de la lucha.

5 PERFECT DARK

(Rare, N64, 2000) En uno de los grandes clásicos de Nintendo 64, Joanna Dark era capaz de parar a tiros una invasión alienígena.

6 IKARUGA

(Treasure, GC, 2003) *Shooter* en el que alternábamos el color de la nave para sobrevivir entre disparos blancos y negros.

7 SIN & PUNISHMENT 2

(Treasure, Wii, 2010) Con el mando de Wii desplazamos el punto de mira y con el nunchuk al personaje en un arcade perfecto.

8 HYRULE WARRIORS



(Koei Tecmo, Wii U, 2014) Link, Zelda y sus colegas la emprenden a golpes y combos con ejércitos enteros. En solitario o a dobles.

9 SUPER SMASH BROS. 3DS

(Nintendo, 3DS, 2014) Cuatro jugadores intentando sacar al rival del escenario en el juego de lucha más intenso del universo.

10 BAYONETTA 2

(Platinum, Wii U, 2014) Uno de los más grandes *beat'em up* de los tiempos, con una protagonista que desborda la pantalla.

Mario Kart 8

Entre las nuevas copas y los amiibo, estamos como una moto con MK8, y para celebrarlo, hemos decidido meter el acelerón final para ofreceros TODOS los atajos de los circuitos DLC... y desvelaros sus secretos más nintenderos. ¡Feliz Navikart!

Momentazos del mes

No ha sido fácil elegir los momentos más memorables de los nuevos circuitos, pero aquí tenéis la seis situaciones que más nos han emocionado.



Ver al "Capitán Falcon" recorriendo los enrevesados rizos de Mute City es un sueño que los fans de F-Zero estamos deseando cumplir en Wii U. Y gracias al amiibo de Falcon, nos hemos acercado bastante. ¡En experiencia antigravedad no le gana nadie!



Sostener la Trifuerza al saltar la rampa en la sala de la Espada Maestra es el mayor puntazo del Circuito de Hyrule. Y para rematar la soberbia ambientación, las vidrieras muestran los medallones de los Sabios de Ocarina of Time. Nintendo nos quiere.



Mario Estatua se aparece en ciertos saltos cuando jugamos con Mario Tanuki, una genial referencia a su transformación de Super Mario Bros 3, donde se petrificaba para volverse invencible.



El modo online está muy verde, sobre todo cuando todos los jugadores se piden a Link. De hecho, hay partidas que parecen una concentración de moteros hylianos, como demuestra esta desternillante captura que ha triunfado en las redes sociales.



El modo Batalla se ha convertido en un "Nintendo Land" sobre ruedas: entre los amiibo y los nuevos trajes de cada héroe para los Mii, las fiestacas que se montan son explosivas, y no sólo por los globos. Esta rampa parece la M-30 en hora punta.



Volvemos a Mute City para recordar el impagable detalle de las zonas de recuperación de energía, que aquí sirven para recargar el monedero. También merece un aplauso la sustitución de monedas por rupias en el Circuito de Hyrule. Así da gusto forrarse...

Hay un amiibo en Mii

Te mostramos cómo usar tus figuras para ampliar el armario de tus Mii.



Colócala sobre el GamePad

Antes de colocar tu figura sobre el lector, accede a esta pantalla pulsando '+' en el menú principal.



Desbloquea tu nuevo mono

La casilla del personaje quedará marcada en azul. Más que un mono, esto es un "dino" de carreras.



Selecciónalo desde tu Mii

Ve a la pantalla de personajes, elige el icono 'Mii' y selecciona el traje entre todos los desbloqueados.



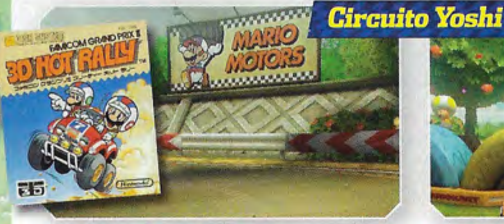
Ya estás listo para molar

Y en cuatro sencillos pasos, ya tienes tu Mii tuneado para lanzarte al online, disfrazado de tu personaje favorito; eso sí, siempre con casco.

Secretos DLC

Los circuitos DLC están llenos de guiños nintenderos, y hemos seleccionado los más sorprendentes. Flipad:

Circuito Yoshi



La valla de Mario Motors es un guiño a la carátula de 3D Hot Rally para la NES japonesa, todo un pionero de las gafas 3D.



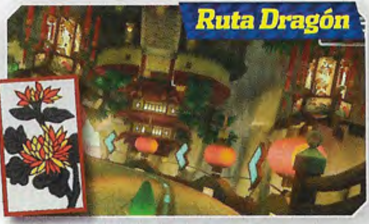
Las postales turísticas muestran otros circuitos como el Parque Acuático o el Puerto Toad con su "Estela" de la Libertad.

E. Excitebike



Este panel publicitario es la carátula de cierto juego de NES, ¿adivináis cuál? Pues sí, una referencia de lo más "excite-ante".

Ruta Dragón



Aquí tenéis el mejor detalle de todo el juego. Fijaos en esas dos lámparas japonesas: ¡Están hechas de cartas Hanafuda!

Mute City



Los monitores de Mute City emiten los artes originales de pilotos como Samurai Goroh tal cual aparecían en F-Zero X.

Mina Wario



Las vigas en forma de "W" serían una simple casualidad si no se tratase de la Mina de Wario. Sí, ¡como su famoso logo!

Senda Arcoiris



Esas casas de Toad son las mismas de los mapas de New SMB y 3D Land/World. Ya sabemos dónde está la senda arcoiris.

Base Polar



Y hablando de Toad, una de las vallas muestra el letrero "Expedición polar: 2014-2015". ¿Será un homenaje a Captain Toad?

Circuito de Hyrule



Los soldados de verde que nos vitorean en la entrada del castillo de Hyrule son los de Spirit Tracks (DS). ¿A que te sonaban?



La Montaña de la Muerte se ve desde la rampa al salir del castillo, pero fijaos en esa torre: ¡es la veleta de A Link to te Past!

Atajos Copa Huevo

Circuito Yoshi



Dirígete hacia la cascada y atraviésala con un champiñón para ahorrarte toda la curva. Aquí empieza el mejor atajo del circuito, así que resérvate el triple champiñón para este tramo. Cuanto más a la derecha te eches, mejor aterrizarás.



Esquiva a la planta piraña metiéndote por la zona de flores que hay a la derecha de esta tubería, justo después de salir de la cascada. Utiliza aquí el segundo champiñón que tengas en la recámara para no perder velocidad.



Activa el tercero en este momento para quitar de en medio los neumáticos y atravesar esa pequeña parcela de hierba. Y si no te queda ningún turbo, utiliza esa rampa inclinada que hay a la derecha para efectuar una bella acrobacia.

Estadio Excitebike



Aunque creas que es una locura, se gana más tiempo tomando las rectas de hierba que hay a los lados de las rampas, siempre que tengas champiñones. Si no es así, aprovecha todas y cada una de las rampas para encadenar impulsos.



Las dos grandes curvas del circuito son la otra gran oportunidad para atajar. También con turbos, apura al máximo por esta zona verde para dejar a tu izquierda la carretera con sus manchas de barro. ¿Prohibido pisar el césped? Bah...



Antes de llegar a la meta, el camino se estrecha y su mitad derecha pasa a estar cubierta por hierba. No dudes en atravesarlo con el correspondiente turbo para arañarle unas décimas al cronómetro y evitar a la muchedumbre.

Ruta Dragón



Lánzate hacia esa rampa que se encuentra a tu izquierda poco después de salir de las "tripas" del dragón. Aquí, el champiñón es imprescindible, si no quieres acabar pescado por Lakitu. Eso sí, procura hacerlo con el kart bien enderezado.



Si no puedes aprovechar la rampa, no pierdas la esperanza; atraviesa esta parcela de césped mientras derrapas hacia la derecha (con turbo, por supuesto) justo antes de acceder al puente de madera. Menos da una hierba...



La mayor oportunidad para atajar derrapando es esta curva de piedra y césped a partes iguales. La encontrarás nada más efectuar los tres saltos encadenados en la cola del dragón. Ah, y una vez más, sin setas no hay paraíso.

Mute City



El gran atajo de Mute City empieza en esta salida secreta situada a la derecha de la última gran curva del circuito. Sentimos repetirnos más que Link en el modo online, pero hay que gastar un champiñón para no caer al vacío.



Aterrizarás en esta rampa aérea, donde podrás realizar una acrobacia para ganar impulso, pero tenemos una buena noticia: por primera vez hasta ahora, ¡no hace falta usar champiñón! El que sí es "obligatorio" es el del salto anterior.



Pasa por este asfalto metálico para ganar tiempo en las curvas, ahora sí, con nuestro viejo amigo el "champi". Hay dos parcelas como esta justo antes de la meta, y no pasa nada si nos empujan, porque todo el circuito está en antigravedad.

Atajos Copa Trifuerza

Mina Wario







Échate a la izquierda de la gran curva que hay tras la primera bajada empinada y descubrirás un segundo suelo a una altura inferior donde te espera un propulsor turbo. Toma esta curva derrapando para evitar chocarte con la pared.

He aquí un clásico de Wii: la vía alternativa de la izquierda que nos lleva al túnel minero en esta bifurcación, uno de los mejores atajos del juego. Lo chungo es evitar chocar con las vagonetas, ¡pero esta vez nos proporcionan turbos!

¿Ves ese peralte invertido a la derecha de la curva? Aprovéchalo como si fuera una pequeña rampa mientras derrapas para marcarte una acrobacia y apurar la curva al máximo. El que hay justo antes de la meta puede ser decisivo.

Senda Arcoirirs SNES







Aquí tenemos uno de los saltos más peliagudos a la par que satisfactorios de MK8. Hay que tomarlo derrapando, pero lo bueno es que no requiere uso alguno de champiñón. Basta con una acrobacia para aterrizar en el borde de la recta.

Aquí está la prueba de que se puede; la clave está en tomar la rampa por su extremo derecho para ganar unos valiosos centímetros y llegar vivo a la plataforma. Practica y lo acabarás haciendo con los ojos cerrados (por el miedo).

Ahora sí, champiñonazo al canto para saltar esta última rampa que te permitirá esquivar a los dichosos Thwomps (¡que se los "thwampen" los demás!), pero recuerda usarlo antes de saltar. Se admite acrobacia para bordarlo.

Base Polar







En torno a la mitad del circuito, verás esta doble rampa a tu derecha, para la que no necesitarás champiñón; con el impulso acrobático es suficiente. No olvides pillarla con el kart enderezado. Ya sabes, en la vida hay que ir de frente.

Una vez saltes la segunda rampa, continúa recto (parecemos un GPS) y aterrizarás en este punto. ¿Has visto ese caminito oculto en el hielo? Déjate caer y subirás por una rampa que te ahorrará un buen tramo. Menudo señor atajo.

Antes de llegar a la meta, hay otras dos mini rampas heladas muy parecidas a las primeras, que tampoco requieren turbos. Una vez más, déjate caer en la primera y aprovecha el impulso de la acrobacia para llegar a la segunda.

Circuito de Hyrule







Bienvenidos a Hyrule, tierra de hadas, sabios... y atajos. El primero es esa rampita de piedra que debemos alcanzar mediante un champiñón campo a través, que podemos encadenar con otro turbo para atravesar la siguiente zona de césped.

Para activar la rampa de la Espada Maestra, debemos tocar las tres piedras de cristal de la escalera que nos lleva al hall, aunque basta con que lo hagan nuestros rivales. Eso sí, en contrarreloj, más vale que practiques tu derrape.

La Moto Hyliana o "Eponator" no tiene el sensor anti árboles del nuevo Zelda para Wii U, así que tendrás que esquivarlos manualmente para tomar este atajo atravesando la frondosa pradera. Y a falta de zanahorias, usa las setas.

Comunidad

INAZUMA ELEVEN GO

Os traemos la última entrega de **Espíritus Guerreros** con los de **Regate**. A partir del mes que viene daremos un descanso a la sección, pero muy pronto esperamos comenzar con nuevos contenidos del próximo Inazuma GO. ¡Así que atentos a la revista!





PEGASO Alado

Poder: 80 **PEG:** 160



Supertécnica: Rayo celeste
PEG: 25

Talento: Brisa vigorosa. Mejora el efecto de las supertécnicas de aire de los jugadores.

Cómo conseguirlo: Aunque Arion lo aprende en lo historia, posteriormente lo pierde a cambio del Archipegaso. Es posible que aparezca más adelante por Wi-Fi.





Hipervelocista TACHIÓN

Poder: 50 **PEG:** 160

Supertécnica: Carga hipersónica
PEG: 20

Talento: Impulso de rapidez +10.

Invocador: Hyperion Wise (Círculo Olímpico en exterior de Estadio Cénit).

Cómo conseguirlo: Ruta inferior de la cadena de Gus en rango S.





BARIUS Supersónico

Poder: 50 **PEG:** 120

Supertécnica: Carga hipersónica
PEG: 20

Talento: Impulso de rapidez +5. Mejora la rapidez de todos los jugadores del equipo en 5 puntos.

Invocador: Dakkar Nemo (Club Pirata en Estadio Camino Imperial).





PEÓN BLANCO

Poder: 80 **PEG:** 120

Supertécnica: Puño metralleta
PEG: 25

Talento: Pequeño pero matón.

Invocadores: Octavus Kraken (Club Pirata en Estadio Camino Imperial), Bob Sled (Blanco Alpino en Estadio Iceberg), Quinque Flores y Erik Pentona (Dragón Team en Estadio Cénit).





PEÓN NEGRO

Poder: 80 **PEG:** 120

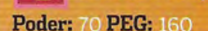
Supertécnica: Puño metralleta
PEG: 25

Talento: Pequeño pero matón.

Invocador: Dawntavius Spectrum (Pandilla Luminosa en Santuario, en Luz).

Cómo conseguirlo: Ruta superior de la cadena de Julia.





SIRENA, La Hechicera

Poder: 70 **PEG:** 160

Supertécnica: Lazos de oscuridad
PEG: 25

Talento: Impulso de regate +5.

Invocador: Rhea (Círculo Olímpico en E. Cénit).
Cómo conseguirlo: Venciendo a Tecnicolores en la cadena de Darren / Fila inferior de Julia.





GARAS, Maestra de Ilusiones

Poder: 70 **PEG:** 160

Supertécnica: Lazos de oscuridad
PEG: 25

Talento: Impulso de aguante +5.

Invocador: Harrold Houdini (Magos del Balón en Estadio Pinball).

Cómo conseguirlo: Ruta superior de la cadena de Vladimir (sólo en la edición Luz).





LEÓN, Rey de la Selva

Poder: 90 **PEG:** 170



Supertécnica: Zarpazo real
PEG: 35

Talento: Presión defensiva. Aumenta la rapidez del equipo en presión defensiva.

Invocador: Bay Laurel (Fuerte Kirkwood en Estadio Balsa).

Consultorio de Hillman

Mi consultorio se toma unas vacaciones. Os dejo con una megapregunta especial de tiros y una aclaración. ¡Nos vemos!

Los mejores tiros

● **JUAN CARLOS ORELLANA**

¿Cuál es el tiro más fuerte y cómo se consigue?

Esta pregunta da para mucho. Empecemos por los mejores tiros de los jugadores (sin contar Espíritus Guerreros). Hay varios tiros que están al más alto nivel, así que depende de la afinidad del jugador con el que quieras usarla (es mejor que la afinidad de jugador y técnica sean la misma).

De Bosque la mejor es Ceniza Negra, una de las técnicas estrella de Tezcat, cuyo cuaderno es exclusivo de la edición Sombra (ruta inferior de la cadena de Archer en rango S), aunque también la aprenden Destra y Tortus.



De Aire tenemos Ciclón Blanco, el famoso tiro de Bai Long. En este caso, el cuaderno es exclusivo de la edición Luz, y se obtiene de la misma manera que Ceniza Negra en Sombra, aunque Sael y Aphrodite también son capaces de aprender el Ciclón Blanco.

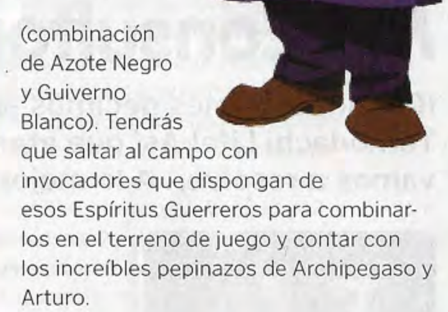
De Montaña el más poderoso es Triple Amenaza, cuyo cuaderno está en uno de los cofres de la cadena de Darren. Además, la aprenden varios jugadores: Arion Sherwind, Jade Green, Dylan Keats, y Edgar Partinus.



De Fuego hay dos tiros muy destacables: Tornado de Fuego DD y Tiro Sobrenatural. El primero se obtiene al superar la ruta superior de la cadena de Vladimir sólo en la edición Sombra, aunque también lo aprenden Victor Blade, Axel Blaze, Cronus Fourseasons y Damon Valiant. Tiro Sobrenatural está en un cofre dorado de la Mansión Di Riggo también sólo en Sombra, pero además lo aprenden Victor Blade y Bash Lancer.

Por último, de afinidad Neutro tenemos Zero Magnum, que puede conseguirse en uno de los cofres de la cadena de Darren. Además, la aprenden Tezcat, Bai Long, Destra, Sael y Canon Evans.

Dicho todo esto, cabe recordar que hay disparos aún más potentes que sólo pueden realizarse invocando a Espíritus Guerreros. Los más poderosos de todos ellos son sin ninguna duda Flamberge (afinidad Fuego) y Caliburn (afinidad Neutro). Sin embargo, estos tiros sólo están disponibles mediante Espíritus Guerreros combinados, por lo que hay que invocar espíritus concretos al mismo tiempo para poder utilizar estas demoledoras supertécnicas. Flamerge es la técnica de Grifo (unión de Archipegaso, Magister y Lancelot), mientras que Caliburn es la de Arturo (combinación de Azote Negro y Guiverno Blanco). Tendrás que saltar al campo con invocadores que dispongan de esos Espíritus Guerreros para combinarlos en el terreno de juego y contar con los increíbles pepinazos de Archipegaso y Arturo.



León, Rey de la Selva

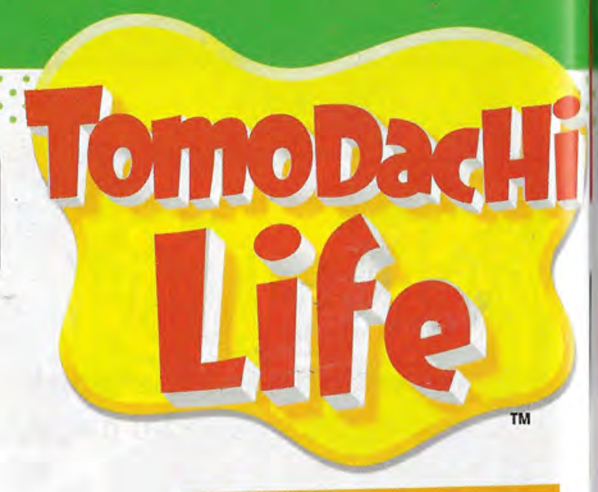
● **PILAR CESTERO**

El mes pasado incluisteis a León entre los Espíritus Guerreros de Bloqueo, ¿pero no es de Regate su técnica?

En efecto, tienes toda la razón. Su Supertécnica, el Zarpazo Real, es un Regate en toda regla. Se nos coló entre los de Bloqueo porque, a pesar de que su técnica es de Regate, su posición predefinida es de Defensa, por lo que también se le puede considerar un Espíritu Guerrero defensivo. Pero la verdad es que es más recomendable enlazar a León con centrocampistas, ya que de todos modos es mejor que a vuestros defensas les pongáis espíritus con técnicas de Bloqueo.

En cualquier caso, aprovechamos que este mes la sección va sobre Espíritus Guerreros de Regate para volver a incluirlo (pues además es el único Espíritu Guerrero de Montaña que tiene Regate). ¡León tiene el honor de ser el único Espíritu Guerrero cuya ficha ha aparecido dos veces en la sección!





Comunidad

Despedimos nuestra comunidad de Tomodachi Life. Pero no os pongáis triste, que lo vamos a "celebrar" con una buena colección de trucos.

Mii Consultorio

¡Ooooh, este mes decimos adiós al consultorio de Tomodachi Life! Así que atentos a las últimas dudas que vamos a resolver. A lo mejor os veis reflejados en ellas...



Vendiendo tesoros

¿Puedo vender todos mis tesoros, o me servirán para algo en un futuro?

La única función de los tesoros es que los vendas, por lo que puedes llevarlos a la Casa de empeños sin preocupaciones. No te reportarán ninguna utilidad.

Los que sí son útiles son los objetos que les entregas cuando suben de nivel, porque los usarán mientras están en sus apartamentos o jugando fuera. Claro que esos no los puedes vender.



Tomodachi Quest

¿Cuánta vida tiene el jefe final de Tomodachi Quest?

Depende del monstruo que sea, pero normalmente tienen un HP de entre 2.500 y 3.000. No obstante, hay enemigos mucho más fuertes que podrían llegar incluso a la cifra de 20.000, pero son casos muy excepcionales y cuya recompensa por ellos en la Casa de empeños también es mucho mayor.

¿De qué sirve la dirección que te da el juego al comenzar?

No es nada del otro mundo, sirve para que al conectarte con otras personas, ellas puedan ver el nombre de tu dirección. Además, como tiene un toque humorístico, también le da un poco de vida al juego.



Prendas-milagro

¿Hay alguna forma de que aparezca en la tienda de ropa la prenda que quiero?

Lo sentimos, pero en Tomodachi Life no existen ese tipo de milagros. Todos los objetos, ropa, comida e interiores que llegan a las tiendas de la isla varían cada día de forma aleatoria. El único truco para conseguir el producto que quieras es tener suerte



Quiero mi mascota

¿Puedo tener una mascota en Tomodachi Life?

¡Claro que sí! Puedes tener un perro o un gato. Podrás conseguirlos cada vez que un residente suba de nivel, ya que una de las cosas que se pueden regalar es una mascota. Si se la regalas, podrás ver en algunas ocasiones cómo juega con ella dentro del apartamento. ¡Qué cuco!



Más tesoros

¿Podéis decirme cuáles son los tesoros que tienen los números 3, 30 y 36?

El tesoro que lleva el número 3 es un abanico. Se puede conseguir cuando un residente se va de Luna de miel o cuando le das un billete de viaje. Ese viaje debe hacerse necesariamente a Japón.

Siguiente. El tesoro número 30 es una moneda de cobre. Puedes hacerte con ella a través de StreetPass, ayudando a otros personajes durante su viaje.

Y el último, el tesoro número 36, es un bonito collar de concha. Como en el número 3, un residente debe irse de Luna de miel o de viaje con un billete, pero esta vez el destino que al que hay que dirigirse es nada menos que Tahití.

Minijuegos resueltos

Una de las fórmulas para ahorrar es resolver los minijuegos a la primera. Así que echa un ojo a las imágenes y saldrás de dudas rápidamente.

















Técnicas muy eficaces para ganar más dinero



Sabemos que tus ganas por conseguir dinero no se acaban. Por eso hemos preparado un listado de consejos que puedes usar para "rascar" unos euros de más cada día.

1 Cómo aumentar la cantidad de dinero en donaciones

Cada día los residentes de la isla irán a la fuente para donar algunos de sus ahorros y que así puedas invertirlos en mejorar el entorno o en cuidarles a ellos de forma personalizada, comprándoles ropa o comida nueva.

Pero hay dos factores fundamentales que condicionan el dinero que puedes obtener por esta vía:

- **Número de residentes:** cuantos más residentes haya en tu isla, más personas donarán. Esto se traduce en un incremento de los donativos realizados cada día.
- **Felicidad global de la isla:** cuando avances un poco en el juego resolviendo problemas a los residentes, desbloquearás un marcador en la esquina de la pantalla superior donde puedes ver la felicidad de los residentes. Cuanto mayor resulte este valor, más dinero terminarán donando en la hucha de la fuente.



2 La comida favorita sale siempre barata

Si has descubierto la comida favorita de algún residente de tu isla, no te cortes: ¡cómprale toda la que puedas!

La razón es simple, y es que cada vez que le des un alimento superfavorito o megafavorito, la recompensa será mayor a la normal.

También es importante destacar que el residente te dará una recompensa mayor por una comida favorita que por una bebida favorita.

3 Acariciar el pelo tiene su recompensa

Cada día puedes acariciar una vez a cada uno de los residentes. Si mantienes el lápiz táctil unos segundos mientras acaricias su cabeza, verás que se pondrá contento y te dará un poco de dinero (además de subir su experiencia).

Si repites esto diariamente y tienes muchos residentes, ese pequeño montón de dinero puede convertirse en una cantidad significativa de dinero.



4 Los objetos que ganas en los minijuegos

Este es uno de los métodos más usados para conseguir dinero en Tomodachi Life. Consiste simplemente en jugar con los residentes cada vez que te propongan un juego, ya que si ganas podrás optar por escoger un premio entre tres que se esconden en una caja. Dependerá de tu suerte que elijas el mejor o no. Para completar los minijuegos con éxito puedes ver las secciones que os hemos ido desvelando cada mes con los minijuegos resueltos.

¡Pero cuidado! No te dejes engañar por la vista, ya que el regalo más grande no siempre tiene la mejor opción. Hay regalos de gran valor que se esconden en los regalos medianos y pequeños.



5 Los objetos de los sueños de los residentes

Otra técnica parecida a la anterior para conseguir dinero consiste en entrar en los sueños de los residentes (sí, ¡por muy extraño que suene se puede!). Hay varios sueños distintos, y por ello también hay diferentes tesoros que podrás obtener tras verlos. ¿Os contamos un buen truco? La mejor hora para visitar a los residentes en sueños es entre las 20:00 y las 22:00, ya que es cuando más dormirán.



6 Nivel 20 con sorpresa incluida

Atención, ha llegado el momento de descubriros uno de los trucos más efectivos y difíciles de conseguir.

Un método infalible y muy bueno para hacerte con dinero rápidamente y de forma fácil, es haciendo que tus residentes alcancen el nivel 20.

¿Por qué? Muy fácil. Porque a partir de entonces, cada vez que el personaje suba un nivel, además de darte una pequeña cantidad de dinero, te otorgará un nuevo tesoro: una moneda de bronce, plata u oro, las cuales se pueden vender en la Casa de empeño por 50€, 100€ y 200€, respectivamente.

¡Imagínate si tienes al menos cinco residentes con un nivel superior al 20, te haces de oro... literalmente!



Próximo número





¡Wii U: Anticipamos lo mejor de 2015!

Wii U acaba 2014 en su mejor momento... pero esto ha sido solo el principio: vamos a descubrirte los juegazos que llegarán para ella el año que viene: Star Fox, Xenoblade, Yoshi's WW, Kirby, Splatoon... ¡y el nuevo Zelda!

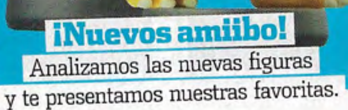
Y ADEMÁS TODO ESTO...



Especial trucos: Pokémon y SSB for Wii U

¡Los mejores trucos y estrategias para los dos juegos de las Navidades!





¡Nuevos amiibo!

Analizamos las nuevas figuras y te presentamos nuestras favoritas.

Monster Hunter 4

¡Te invitamos a protagonizar la cacería más salvaje!

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

Director
Juan Carlos García Díaz

Director de Arte
Abel Vaquero

Subirector de Arte
Augusto Varela de la Fuente

Maquetación
Sara Fargas

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Han colaborado en este número
Roberto J.R. Anderson, Samuel González, Laura Gómez, Borja Abadie, Emilio García, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Clara Castaño, Luis Galán,
revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer

Director General
Manuel del Campo

Director del Área de Juegos
Javier Abad

Directora Financiera y de Desarrollo de Negocio
Úrsula Soto

Directora de Operaciones
Virginia Cabezón

Director de Desarrollo Digital
Miguel Castillo

Márketing
Marina Roch

Fotografía
Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
Javier Matallana

Jefa de Servicios Comerciales
Jessica Jaime M.

Equipo Comercial
Zdenka Prieto, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Estel Peris

C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

Suscripciones
Telf. 902 540 777 Fax: 902 540 111

Distribución España
S.G.E.L. Tel. 916 576 900

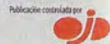
Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800

Imprime ROTOCOBRHI
Tel. 91 806 61 51. Tres Cantos (Madrid)

Depósito Legal: M-36689-1992







Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.